VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

VARNOST NA SPLETU

GOLJUFIJA ZA 3,5 MILIJARDE NA DAN

» Kako prepoznati kradljivce identitet
» Ubranite se vseh škodljivcev spleta
» Prepoznajte nove prevare na eBayu

Commandos Strike Force

Končno se vračajo vaši najljubši trije soldati

15 notesnikov na velikem testu

Preizkusili in ocenili smo najnovejše PC-je za na pot

PRVI POGLED!

INTEL VIIV JE TUKAJ

Opis standarda, ki bo vaš PC postavil v dnevno sobo

Poštnina plačana pri pošti 2102

ISSN 1580-8203

MAREC 2006 / 49 / 1.450 SIT / 6,05€

9 771580 819009

VABILO NA ZMENEK

Poiščite si partnerja s pomočjo interneta

POSTER RAINBOW SIX: LOCKDOWN » VELIKI NAKUPOVALNI VODIČ » BREZPLAČNI PROGRAMI

HP priporoča Windows® XP Professional.

TANEK, LAHEK.
IZJEMNO ZMOGLJIV.

Na tako majhni površini (3x32,8x26,7 cm) niste bili še nikdar tako mobilni! Z lahkim in tankim prenosnim računalnikom HP nx6110 lahko zato nemoteno poslujete kjerkoli in kadarkoli. In to z manjšo verjetnostjo poškodb in izgube podatkov, kar omogoča posebno vpetje trdega diska. Z mobilno tehnologijo Intel® Centrino® in integriranima vmesnikoma Bluetooth ter Intel® PRO WLAN 802.11b/g pa je ločnica do poslovnega uspeha vse tanjša.

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nx6110

- Intel® Centrino® Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 740 (1,73 GHz, 2 MB cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Originalni Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB DDR 333 MHz, razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 60 GB SMART ATA 4200 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW - Double Layer
- Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
- Zaslon 15,0'' TFT XGA 1024 x 768
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Dimenzije: 3,0 x 32,8 x 26,7 cm
- Teža: 2,70 kg
- Garancija 1 leto

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nc6120

- Intel® Centrino® Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 750 (1,86 GHz, 2 MB cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Originalni Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB 333 MHz DDR, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 80 GB SMART ATA 5400 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW - Double Layer
- Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
- Zaslon 15,0'' TFT XGA 1024 x 768
- Integriran modem 56K in mreži vmesnik 10/100/1000
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Garancija 1 leto

HP SVETUJE CARE PACK

HP Care Pack – podporni paket, ki podaljša garancijo na 3 leta.

PAMETEN NASVET > PAMETNA TEHNOLOGIJA > PAMETNA PODPORA

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nx8220

- Intel® Centrino® Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 750 (1,86 GHz, 2 MB cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Microsoft® Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB 533 MHz DDR2, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 60 GB SMART ATA 5400 rpm
- Vgrajen DVD +/- RW - MultiBay II pogon
- ATI MOBILITY RADEON X600 graphics controller s 64 MB pomnilnika
- Zaslon 15,4'' TFT WSXGA + WVA 1680 x 1050
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Garancija 1 leto

ZA CENE IN OSTALE MODELE V AKCIJI:

KLIKNITE **www.diss.si/hp/akcija**

OBIŠČITE **www.avtera.si/hp/akcija**

© 2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani blagovni znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Int
Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logo, Intel logo in Intel Inside logo so registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponu
velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Distribucija: www.avtera.si, www.diss.si. Hvala!

Toshiba priporoča
Microsoft® Centrino® XP Professional.

Toshiba EasyGuard – trdi diski še nikoli niso bili bolje zaščiteni

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

NE SPREJMITE NADOMESTKA! Portégé M300: z vgrajenim Toshiba EasyGuard sistemom in Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo za odlično brezžično povezavo, vedno brezskrbni s prenosnikom na poti.

Portégé M300

Toshiba EasyGuard
- zaščita trdega diska
- zaščita proti tresljajem*
- zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino*

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M nizko napetostnim procesorjem 753 (1,20 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) omrežna povezava Intel® PRO/Wireless 2200BG in naborom vezij Mobile Intel® 855GME, 12.1" XGA TFT zaslon
- Microsoft® Windows® XP Professional operacijski sistem
- Litij-Ion baterija, avtonomija do 6:10 ure
- Teža: 1,59 kg
- Combo optična enota
- 512 MB DDR RAM (do 1280 MB)
- 40 GB trdi disk

Cena: **324.000 SIT** brez DDV (388.800 SIT z DDV)

Izredno lahek, tanek in zanesljiv prenosnik z dolgim delovanjem baterije.

3 LETNA MEDNARODNA GARANCIJA

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

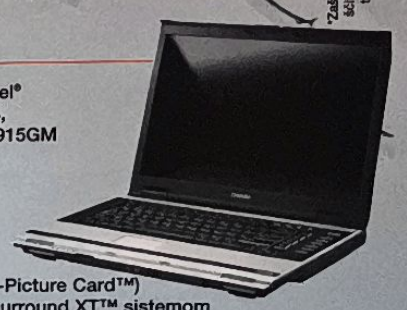
*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob močnejših udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA/oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

Qosmio G20-127

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 770 (2.13GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 100 + 100 GB S.M.A.R.T. trda diska Serial ATA, 5.400 obratov, RAID: 0,1
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- VGRAJEN TV SPREJEMNIK
- 17" TruBrite CSV TFT zaslon, 1440x900, 700:1, 500 cd/m²
- NVIDIA® GeForce™ Go 6600, 128 MB DDR video RAM
- Vgrajeni Harman Kardon zvočniki SRS TruSurround XT™ sistem in SRS® WOW™
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Media Center Edition angleški
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **564.000 SIT** brez DDV (676.800 SIT z DDV)

Satellite Pro M70-220



- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 750 (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 5 v 1 medijska reža (podpira SD™ Card, Memory Stick®, Memory Stick Pro™, MultiMedia Card™, xD-Picture Card™)
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ sistemom
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- Avtonomija baterije: do 4.5 ure
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **289.200 SIT** brez DDV (347.040 SIT z DDV)

20 YEARS LEADING MOBILE COMPUTING TOSHIBA

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Satellite A100-529

- Intel® Celeron™ procesor 380 (1.6 GHz, 400 MHz FSB, 1 MB drugostopenjskega predpomnilnika)
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino, HD avdio podpora
- ATI Radeon® Xpress 200M do 128 MB DDR2 RAM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **225.600 SIT** brez DDV
(270.720 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 49 Marec 2006

Vklop

Poročilo s sejma CES 10
Najbolj odmevne novosti z vegaškega sejma

Novice 12
Zadnje novosti iz sveta računalništva

Opremljeni 16
Sanjska oprema nove sezone

Teme

Zaščitite svojo identiteto 22
Ali zaradi kraje identitete ponoči ne spite? Mi imamo prave informacije

Ljubezen na internetu 26
Vse, kar potrebujete, če boste pravo ljubezen iskali na internetu

Vrhunci razvoja 30
Intelova tehnologija Viiv pod našim atomskim mikroskopom.

Delavnice

Programiranje 78
Naučite se programirati z *Real Basic 2005*

Linux drugič 81
Še več skrivnosti Ubuntu Linuxa

Fliper 82
Ustvarite lasten fliper s *Future Pinball*

Triki za XP 84
Nekaj skrivnosti za boljše delovanje sistema

Grafika 86
S *Xaro XS* ustvarite reklamno pasico

Konec dnevnika 88
Popisali smo še zadnji list spletnega dnevnika

Modni brskalnik 90
Browser Bob bomo popeljali korak naprej

Vodiči

V mreži hekerjev 92
Sprehodite se z nami skoz požarni zid

Digitalne pravice 95
Prednosti in pasti DRM

Vprašajte Gregorja 96
Se bojite svojega računalnika? Nič več

Odklop

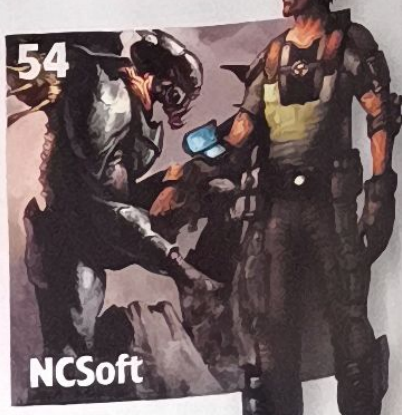
DVD kotiček 111

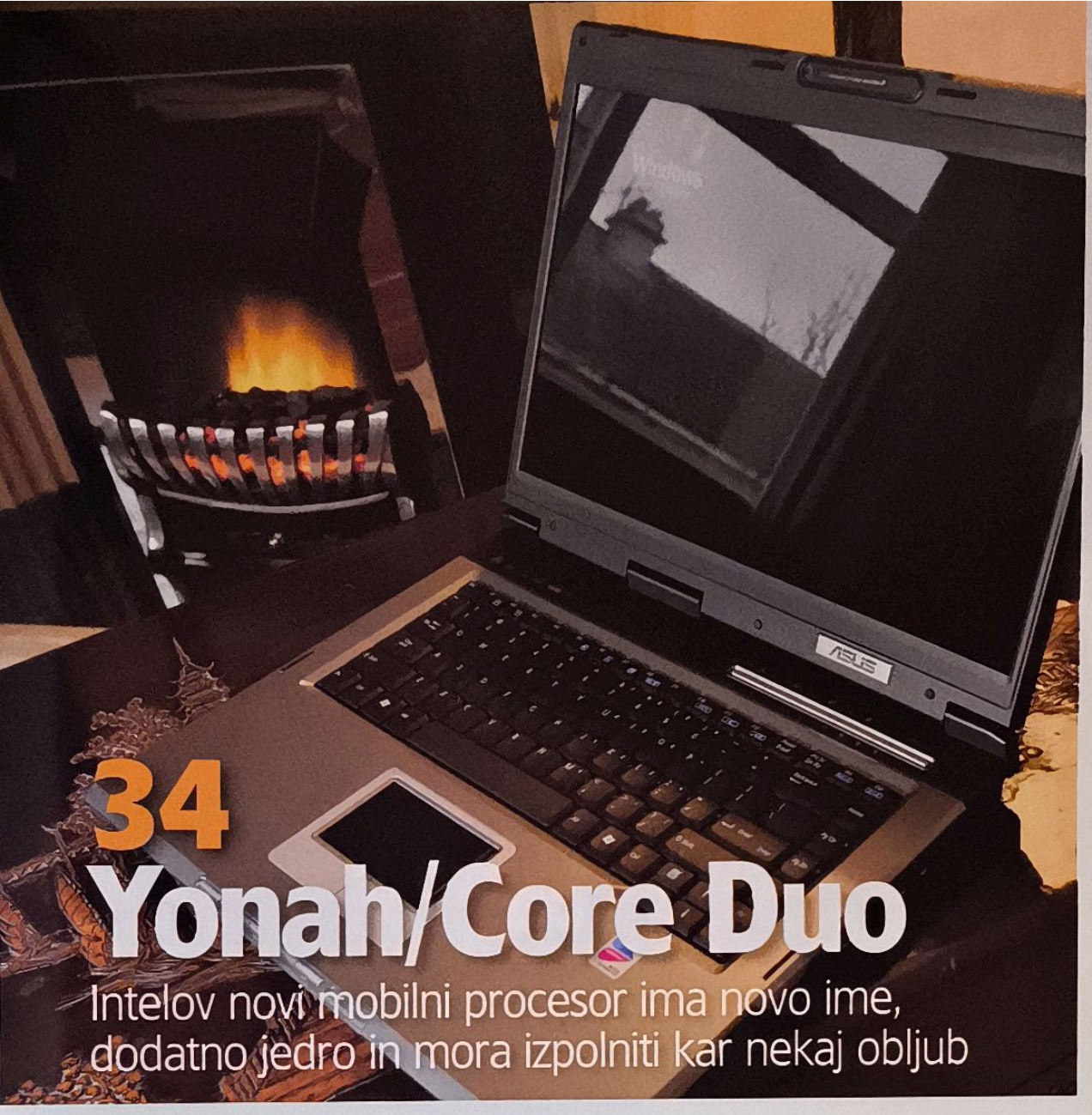
Spletne strani 112

Samo še to... 114

Zaščitite svojo identiteto

Dejanska cena kraje identitete in kako lahko zaščitite svoje podatke **22**





34 Yonah/Core Duo

Intelov novi mobilni procesor ima novo ime, dodatno jedro in mora izpolniti kar nekaj obljub

40 Creative Zen Vision M

38 Projektorji

100 Supertest

Kazalo oglasov

Alterna Intertrade	37	Lancom	45
Amis	91, 93	Logitech	7
Andersen	12	Mikroing Trade	28
Asbis	116	Norman	13
Avtera	41	Parametica	60
Bavaria IT	36	Radio Krško	11
Chip	20, 43	Radio Viva	50
CSS Oblikovanje	20	Remis	109
Elkotex	29	Ribera	69
Geri Computers	9	SiSplet	99
HP	2	Teal	14
IN.PU.T	21	Telemach	15
Inea	3	Tift	97
KFM	39	VideoToP	48, 67, 115
Kotar	73		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!
str. 18

MODRA ŠTEVILKA
• 080 23 13

Vsebina revije

Soočeni

38 Projektorji LCD
Štirje modeli za domači kino

100 Supertest
15 notesnikov v ravni vrsti

Strojna oprema

34 Yonah / Core Duo T2500 2.0GHz
40 Creative Zen Vision M
41 Trustmaster RGT Force Feedback Pro
42 Hitachi DZ-MV730E
42 Enermax CS-721-B
44 Acer F-19

43 Ostali opisi
PCplus MP-910, Biostar iDeq 330P, V-Tec Pen Drive, Saitek Pro Gamer Command Unit, XPS2.140, Canyon CN-OTG

Programska oprema

46 Project Dogwaffle
47 Panda Platinum 2006 Internet Security
89 Winzip 10.0

Igre

50 Igre prihajajo
54 Za kulisami: NCSoft
58 Commandos Strike Force
60 rFactor
61 Bloodrayne 2
62 Eve Online: Red Moon Rising
63 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
64 Tycoon City: New York
66 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
66 Empire Earth II: The Art of Supremacy
68 Torino 2006
69 The Regiment
70 Stubbs the Zombie
71 Gene Troopers
73 Plemenska scena
74 Pogled Nazaj

72 Kratki opisi
Agatha Christie: And Then There Were None, Star Chamber, World Championship Poker, Motorama

+ POSTER

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Barbara Banovič
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Boštjan Krajnc, Goran Radinovič, Brane Smodič, Aleš Fras
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Jelena Varda, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinovič, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek, Dina Košir
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel. 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

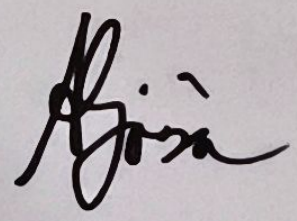
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Svet okoli nas

Za spremembo bom ta mesec uvodnik začel s pregledom vsebine in se šele nato zagnal v tradicionalen monolog na določeno temo. To bom storil iz dveh razlogov: prvič, ker sem urednik in lahko s to stranjo počnem, kar se mi v danem trenutku zahoče, in drugič, ker vas bom z vsebino prav prekanjeno zavil v klobčič, takole zvezani pa ne boste imeli druge izbire, kot da do konca zapleteni v moje zanke poslušate, kar imam za povedati. Ker je za uvodni stavek to že drugi stavek preveč, gremo takoj zdaj zares k vsebini.

Varnost bo ena od rdečih niti te številke. Ste vedeli, da nepridipravi s krajami identitete zaslužijo okoli 3,5 milijarde tolarjev... dnevno?! Ne, niste samo vi grešnik, tudi mene je za sekundo premagala šibkost in sem pomislil, da sem morda v napačnem poslu. Za osamljene smo se razpisali o spletnih zmenkih, na konec smo dodali veliki primerjalni test notesnikov, na sredino pa smo vstavili razgovor z razvijalcem NCSoft, očetom nekaterih velikih naslovov zvrsti MMO v sedanjosti in prav gotovo tudi v prihodnosti.

Ta nora priljubljenost iger MMO da človeku misliti. Na milijone ljudi si vsak dan zaželi biti nekdo drug, nekdo, ki nekaj pomeni in ima moč, da spreminja svet, v katerem živi (da o izstreljevanju gorečih krogel iz riti sploh ne začnem). Se res tako dolgočasimo v svojih kožah in smo tako nezadovoljni s svojim svetom, da v takšnem številu silimo "na lepše"? Količina časa, ki ga nekateri prebijejo v digitalnih vesoljih, je res zaskrbljujoča. Poskusite enkrat namesto bojne sekire prijeti v roke košarico s sendviči in se namesto obleganja gradu odločite za piknik na bližnjem travniku. Ali pa vsaj odprite okno, pozabite na neplačane račune v predalu, avtomobil, ki že tri tedne hira pri mehaniku, zlato ribico, ki bi ji bilo treba enkrat lani zamenjati vodo in jo morda celo nahraniti. Narava nam je naslikala precej lepši svet, kot ga zmore pljuniti na zaslon vaša grafična kartica, in tudi v tem svetu ste lahko junak vsak dan. Izbira je vaša. In med tem ko čakam, da pretehtate obe možnosti, bom samo za pol urice zagnal *World of Warcraft* – preklemansko kladivo Sulfuras bo danes moje, pa če je to zadnje, kar storim!



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIČ
Vrnila se je v fazo Billa Hicksa. Spet bo na *BH: Revelations* preizkušala, če DVD-ji res razpadejo pri pretirani uporabi.

GORAN RADINOVIČ
Svoj oblikovalski talent je začel kazati na vseh področjih. Če bi dobili od njega kakšen dopis, bi vedeli, o čem govorimo.

BRANE SMODIČ
Pometel z urednikom na turnirju v karaokah. Aljoša že vztrajno vadi za ponoven dvoboj.

ALEŠ FRAS
V uredništvu že nekaj tednov sprejemamo stave, kaj skriva pod svojo kapo. Trenutno vodi predlog, da je to mrtev hrček.

MIHAELA WEIXL
Obstajajo govorice, da si bo lase pobarvala na rdeče... ali na zeleno. Gregor Mraz ni dobro slišal, ko je prisluškoval.

SMS nagradna igra

Od 15. februarja do 31. marca 2006

SREČA BREZ VRVICE!

Ujemite zmagovalni trenutek in zadenete lahko eno od 100 Logitechovih nagrad ali glavni dobitek: štirikolesnik - pravi QUAD!

V trgovini poiščite katerikoli Logitechov izdelek in igrajte z nami!

Več informacij najdete na spletni strani
www.logitech.com/quad

spletne kamere

zvočniki

miške

igralni pripomočki

tipkovnice

slušalke

daljinski upravljalniki

Logitech

Ustvarjeni, da navdušijo™

© 2005 Logitech. Vse pravice pridržane. Logitech, Logitechov logotip in ostale Logotechove oznake so v lasti Logitecha in se lahko registrirajo. Vse ostale blagovne znamke so v lasti individualnih lastnikov.

Logitech Europe S.A., Moulin du Choc, CH - 1122 Romanel-sur-Morges

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

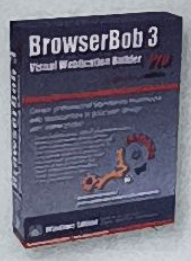
Orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti. Iz enostavnih 3D modelov je mogoče ustvariti kompleksne modele ali le-te ustvariti z uporabo orodij za izdelavo modelov.

Ashampoo PowerUP XP

Omogoča dostop do cele vrste nastavitev, ki v Windows niso neposredno na voljo – če bi jih želeli spremeniti, bi morali posegati v sam register, rezultati takšnih ročnih posegov pa so lahko pogosto prav katastrofalni, zahtevajo pa tudi veliko časa in znanja.

BrowserBob Professional 3.2

Večkrat nagrajena rešitev za izdelavo lastnih aplikacij, v katero preprosto vpletete katerokoli spletno tehnologijo. Izdelajte pametne odjemalce, e-knjige, lasten spletni brskalnik, medijski predvajalnik, predstavitve, ohranjevalnike zaslona, portale in še kaj drugega.



REALbasic Pro 5.2.4

Enostavno orodje za hiter razvoj zmogljivih aplikacij. Če ste novinec v programiranju, boste hitro ugotovili, da se je programskega jezika *REALbasic* zelo enostavno naučiti. Izkušenim programerjem pa bo všeč dejstvo, da je programski jezik izjemno zmogljiv.

Xara XS

Xara XS je posebna izdaja serije grafičnih programov *Xara X*, ki vam bo zvesto in dobro služil pri risanju in obdelavi fotografij, kar pomeni, da je idealen tako za tiskanje, kot tudi za objavo na spletu.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

Audacity Snemajte zvoke, uvažajte in izvažajte datoteke
AVS Video Converter Pretvarjanje vseh vrst video datotek
Blender Za ustvarjanje 3D grafike, animacijo, post-produkcijo...
Echo Password Manager Brezplačno orodje za upravljanje z gesli
Future Pinball Hitro sami izdelajte najboljši fliper vseh časov
PowerConverter XP Predstavitve *PowerPoint* v *Macromedia Flash*
The GIMP Brezplačen program za obdelavo fotografij in še kaj
Xara Xtreme Cela vrsta dodatnih možnosti za večjo kreativnost

Igre

Cold War Pustolovska igra, kjer se znajdete sredi zarote v Moskvi
Diplomacy Igra temelji na izjemno popularni namizni igri
Hammer & Sickle Igra z velikim potencialom, ki pa ni izkoriščen
Live for Speed Nobenega arkadnega načina ni v tej simulaciji
Neuro Hunter Akcijska igra s precej zanimivim zapletom
Ski Racing 2006 Gotovo najboljša simulacija smučanja za PC
Space Hack Gre za kopijo *Diabla*, postavljeno v vesolje. Hura!
Star Wars: Empire at War Strategija s tematiko *Star Wars*
Stubbs the Zombie Ena bolj odštekanih iger v zadnjem času
Takeda 2 Strateška igra na temo japonske državljanske vojne
Timeshift Prvoosebna igra, ki ogromno obljublja – preizkusite!
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Opis v reviji
Tycoon City: New York Preberite opis in premagajte konkurenco

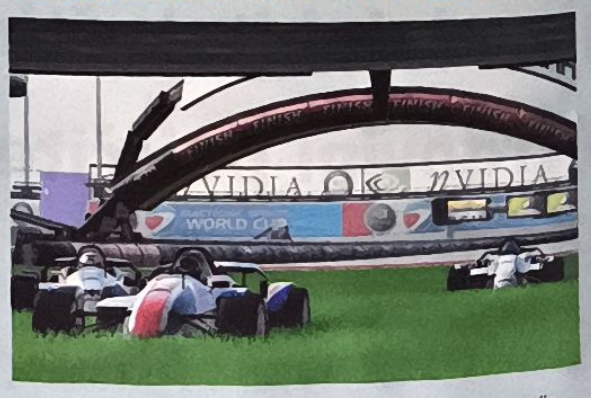
Video

And Then There Were None, Faces of War, Gene Troopers, Hammer & Sickle, Heroes of Might and Magic V, Splinter Cell: Double Agent

Dodatki in modi

Battlefield 40k, BF2 Stunts, Carball MOD, Classic Doom, Combine Destiny mod, DayHard Modification, F.E.A.R. Modification Tools, GTA Rumble, Half-Life 2: Capture the Flag, Project Reality, Quake 4 Quakemas map pack, Quake 4 SDK, Tyranid Mod

Od blizu: TRACKMANIA NATIONS



Celoten in popolnoma brezplačen predstavnik odlične serije *Trackmania* – zabavne dirkalne serije, ki si je od izida pa do danes nabrala na tisoče oboževalcev. *Trackmania Nations* je posvečena predvsem igri prek interneta, na voljo pa je sto (da, sto) različnih prog in možnost sestavljanja lastnih. Obvezno preizkusite, tudi če nimate dostopa do interneta.

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Rešitelji

Najprej vam bom zlezel v rit (ste si zaslužili), nato pa bom imel za vas še eno prošnjo. Dolgo sem imel težave s svojim PC-jem, ki je večkrat iznenada sredi dela prekinil s sodelovanjem in se ponovno zagnal. Ko se mi je nekajkrat tako ustavil sredi pisanja diplomske naloge in sem izgubil več ur dela, sem imel vsega dovolj in peljal računalnik na servis. Tam so najprej za takšno obnašanje krivili pregrevanje in mi prodali drag sistem za vodno hlajenje. Moja težava pa se je ponovila že čez dva dni. Spet sem peljal računalnik na servis in tam so mi zamenjali napajalnik, ker naj bi bilo krivo to. Seveda ni bilo, saj se mi je PC še vedno sam ponovno zaganjal. Na srečo sem ravno takrat bral članek v *PCFormatu* z naslovom "38 zdravil za vaš PC", kjer sem pod točko 14 našel zdravilo, ki mi je rešilo življenje. Program *Memtest86* je pokazal, da imam okvarjen en modul pomnilnika in ko sem ga zamenjal, je vse začelo delovati brez težav. Neskončno vam hvala.

Povedati moram še to, da me je program *Canvas 8*, ki sem ga dobil zraven *PCF47*, zelo navdušil nad računalniško grafiko in računalniškim oblikovanjem. Prosim vas, da bi kdaj v bližnji prihodnosti napisali o tem kak daljši članek z uporabnimi nasveti.

Marko, Novo mesto

PCF pravi Najprej naprošamo vse bralce, ki imate čuden izraz na obrazu, da prvi Markov stavek upoštevate izključno v prenesenem pomenu. Tega pisma nismo izbrali za pismo meseca *zgolj* zaradi tega, ker nam polepša dan vsak bralec, ki smo mu z nasveti v reviji rešili življenje. Drugi razlog, pa naj bo primeren ali ne, je, da bomo tvoje pismo izkoristili za kratko napoved prilog o grafičnem oblikovanju, s katerimi vas bomo razveseljevali skozi celo leto. Posredi bo še fantastična nagradna igra za najboljšega grafičnega oblikovalca med vami.

Mi smo dobili svojo najavo, ti pa dobiš nagrado, ki ti jo je že dalo na pošto podjetje VideoToP iz Maribora.

1st SOUTHEASTERN EUROPE BROADBAND 2006
Conference & Expo

10-12 April 2006
Sava Centar, Belgrade
SERBIA & MONTENEGRO

The first techno-marketing conference covering broadband industry deployment in Southeaster Europe (SEE)

Modifikacije

Živijo! Da bi napisal to pismo, sem se odločal kar nekaj časa, in končno sem se odločil. Ne bom vam pisal pohval (saj jih verjetno dobite ogromno), ampak bi vam nekaj predlagal. Kot opažam zadnjih nekaj mesecev ni bilo v *PCFormatu* ne duha ne sluha o kakšni malo večji modifikaciji ali vodiču za modifikacijo računalnika. Začel sem se namreč zanimati za to (po moje se zanima tudi več drugih bralcev), in edino pametno stvar sem našel v daljni številki *PCF19* (leto 2003). Zato mislim, da bi lahko "obnovili" članek Preuredite PC za LAN zabavo s svežimi idejami. Po moje bi bilo to odlično, saj se modifikatorstvo in PC-ji razvijajo naprej. Upam na izboljšavo.

Jure, Sevnica

PCF pravi Zakaj vsi začnete z "ne bom vam pisal pohval"? Bodite originalni in jih napišite, pohval se ne bomo branili, veste. Kar zadeva predelave računalnika, pa smo se zadnje čase bolj posvečali notranjosti (navijanje grafičnih kartic, boljši pretok zraka...), zunanjost pa smo prepustili našim profesionalcem iz rubrike Spedenaj mi PC. Želja vzeta na znanje.

Prvi Linux

(pismo je skrajšano, ker se nam ni dalo prepisovati celotne papirnate različice)

Se opravičujem, ker še vedno pišem v šoku, saj še vedno ne morem dojeti, da mi je uspelo z lahkoto namestiti Ubuntu 5.10, ki me je dodatno presenetila. Ubuntu Linux 5.04 me sploh ni jemal resno, saj ni prepoznal ničesar. Enako se obnaša Mandriva Linux 2006, ki ga ne morem namestiti.

Srčno upam, da boste pričeli izdajati serijo Popolnih vodičev za Linux in Mac OS. In če je le možno, se izogibajte filozofski teoriji, da moramo narediti to in to! Raje napišite, kako se to naredi! Tisti, ki smo doživeli prometno nesrečo in imamo sedaj nikakršen spomin, vam bomo za takšne podrobne opise koraka za korakom neizmerno hvaležni!

Konec leta bom kupil Windows Visto (multimedijsko in si ponovno omislil internet) ter novi računalnik Mac (seveda računam na zadetke na lotu). Na obeh pa bom imel nameščen Linux. In ko že omenjam Linux: prosim, nadaljujte z izdajanjem novih različic in objavljate tudi posodobitve jeder in grafičnih vmesnikov Gnome in KDE.

P.S.: Moj tiskalnik dobi popadke, če ga priključim na Linux. Strelja, kot da bi jedel fižol?!

Branko, Maribor

PCF pravi Linux bomo v zmernih količinah podpirali še naprej, nekje proti koncu leta pa lahko pričakuješ tudi prilogo *PCFormata* na to temo. In če ti uspe namestiti Linux na Windows Vista, nam javi ali, še bolje, posnemi in pošlji filmček, kako si to izpeljal. Bi znalo biti zanimivo. Kar pa zadeva tiskalnik, se ne sekiraj, dokler ni zraven še vonjav, kot da bi jedel fižol.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček *Trustmaster wireless dual triger* in igro ***Pro Evolution Soccer 5***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo ***PCFormat***, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA

Najboljše tehnološko leto

Brezžične televizije, majhni pogoni s kapaciteto štirih terabajtov, Windows Vista, legalno snemanje filmov in še več

Priznamo, da marec ni ravno najbolj zgodnji čas za lajanje o tem, kako krasno bo leto 2006 za tehnologijo, a če bi imeli časovni stroj in bi si lahko že prej ogledali januarski sejem CES (Consumer Electronics Show), bi vam o tem pisali že lani.

Interes za tehnologijo za osebno rabo je prav eksplodiral, za kar je zaslužen predvsem iPod, a je bilo letos v Las Vegasu več oči usmerjenih v serijo novih naprav, ki je bila obsežnejša kot kadarkoli doslej. Razlog za takšno zanimanje so bili razstavni predmeti, ki so osupnili prav vse prisotne (pokukajte še na naslednjo stran). Zanimivo pa je bilo, da na sejmu niso blesteli strojni velikani, kot sta Apple ali Intel, temveč vedno bolj grozljiv Google, ki je napovedal kar nekaj novih načinov, na katere misli pojesti kar cel internet. Najprej so se začele širiti govorice, da bo Google predstavil lastne, poceni računalnike (za svojih 40 tisočakov – govorimo o tolarjih), ki jih bo poganjal njihov operacijski sistem, a se je izkazalo, da je teh govoric eno samo zavistno natolcevanje. Google ima očitno še bolj podjetne načrte, kar je dokazala tudi napoved storitve Google Movies. Ta je sprva slonela na partnerstvu s televizijsko hišo CBC, tako da Google zdaj ponuja možnost snemanja televizijskih oddaj in filmov za slabih 400 tolarjev za datoteko, čeprav bomo mi deležni drugačnih cen in ponudbe, ko bo storitev prestala vse pravne komplikacije, ki spremljajo mednarodno prodajo. Vseeno pa menimo, da bo 400 ali 500 tolarjev za epizodo *Star Treka* prav primerna cena, tudi če bo Google vključil kakšno lastno obliko zaščite pred kopiranjem.

"Na sejmu CES niso blesteli strojni velikani, kot je Apple, temveč Google"

PLANET GOOGLE

Naslednji je Google Pack, ob katerem se Microsoftu prav gotovo že kolca. Gre za brezplačen programski paket, ki se enostavno sname in namesti, vanj pa so vključeni *Google Earth*, *Picasa* (Googlov program za upravljanje s slikovnimi datotekami), *Mozilla Forefox*, *Ad-Aware Personal*, *Norton AntiVirus* in *Adobe Reader*. Ta paket bi lahko seveda potencialno znatno dvignil tržni delež *Firefoxa*, brezplačna različica protivirusnega programa pa kaže, da lastnik *Nortona*, Symantec, ne bo pustil, da bi ga *Windows OneCare*, Microsoftova nova protivirusna aplikacija, ali drugi proizvajalci protivirusnih programov kar tako prehiteli.

Največja novost, ki smo jo želeli videti na CES, je bil PlayStation 3, zato se nam je zdelo prav sumljivo, da nove konzole nismo videli. Seveda se je na ta račun širila cela vrsta govoric. Najprej smo preslišali teorijo, da bi naj bila tako konzola, kot tudi opevani celični procesor samo nategovanje javnosti, potem pa so se začele širiti še govorice, da bo Sony raje počakal, da bo Microsoftov Xbox 360 pogorel zaradi podpovprečnih iger in strojnih težav, potem pa bo udaril po trgu in si brez težav prisvojil prestol med konzolami.

Na sejmu pa je bilo kar nekaj predstavitev televizijskih sprejemnikov naslednje generacije, od sprejemnikov z vmesniki za brezžično omrežno povezavo do monitorjev, ki omogočajo komunikacijo VoIP. Sony je predstavil tudi Location Free Portable Broadband Television (od lokacije neodvisno prenosno širokopasovno televizijo), 21,1-palčni "brezžični" na dotik občutljiv zaslon, prirejen za gledanje TVIP kjerkoli, kjer obstaja dostop do interneta. Podrobnejše poročilo s sejma pričakujte naslednji mesec, tukaj vam pa predstavljamo šest najboljših novosti, ki jih lahko pričakujemo v letu 2006.

Viiva Las Vegas!

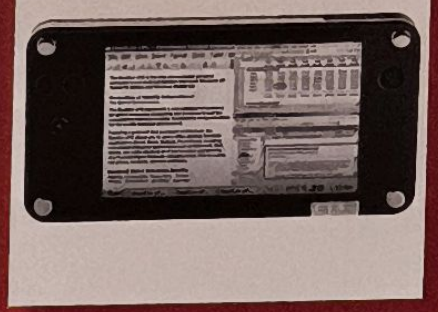
Šest največjih in najboljših novosti s CES 2006

KVANTNI DISK ATOMCHIP

To bi se lahko izkazalo za nateg stoletja, a srčno upamo, da ne bo tako. V bistvu gre za kartico, ki ni večja od kartic CompactFlash, na katero je mogoče shraniti kar 4TB podatkov. Da, prav ste prebrali, štiri terabajte, prenos pa bo znašal kar 4GB/s. Sanjate o notesniku, v katerem bi bil tak pogon? Stal vas bo le tri milijončke in pol. **www.atomchip.com**

INTEL VIIV

Intelov novi standard za PC-je (predstavili so ga Tom Hanks, Danny DeVito in Morgan Freeman) podpira kar nekaj velikih imen iz industrije. ClickStar bo novi Freemanov film dal na voljo za nakup prek interneta, ko bo prišel v kinematografe. **www.viiv.com**

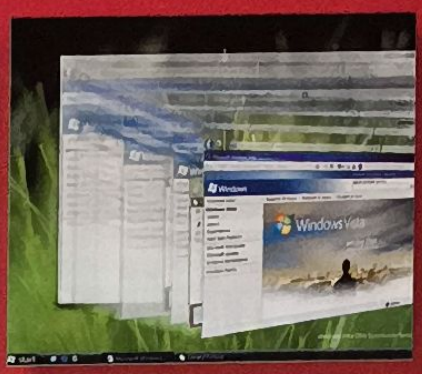


DUALCOR CPC

Ali je dlančnik ali namizni računalnik? V bistvu je oboje. cPC ima na dotik občutljiv zaslon in je velik kot PSP, gre pa za tablični PC s prednameščenima Windows XP in *MS Office*, vgrajen ima 40GB trdi disk in 1GB pomnilnika. Če nanj priklopite zunanje naprave, se preleví v namizni računalnik. **www.dualcor.com**

DELL XPS 600 RENEGADE

Kaj je boljšega od dveh grafičnih kartic? Štiri grafične kartice. Dellova najnovejša igralna surovina ima vgrajene kar štiri kartice 7800 GTX v SLI, morilski stroj pa kazita le smešno ime in grozljiva poslikava. Slaba novica je ta, da bo stal med milijonom in pol in dvema milijonoma tolarjev. In dobra novica? SLI s štirimi karticami ni Dellova ekskluziva. **www.dell.com**



WINDOWS VISTA

Bill Gates in Justin Timberlake (resno) sta predstavila naslednika Windows XP, tako da smo si lahko ogledali že skoraj končno različico vmesnika, ki se baha z velikim, zaobljenim gumbom Start, prenovljeno stransko vrstico in predogledom pomanjšanih sličic v realnem času. Videli smo tudi, kako bodo delovale aplikacije, predstavljeno pa je bilo legalno snemanje glasbe in filmov, kar je prav gotovo odgovor na Applov iTunes. **www.vista.com**

HD-DVD

Vojna med formatoma Blu-ray in HD-DVD je bila precej javna, saj sta Sony (Blu-ray) in Toshiba (HD-DVD) precej glasno udrihala eden po drugem. Očitno pa bo Toshiba hitrejša pri uveljavljanju svoje tehnologije, saj bi naj bil kmalu na voljo notesnik Qosmio, ki bi naj imel pogon HD-DVD in izhod HDMI 1080p za povezavo s televizorjem. **www.toshiba-europe.com**

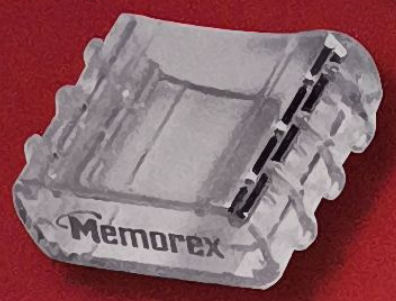
ONI PRAVIJO **"Če imaš težave z demonstracijo, se splača najeti Toma Cruisa." Predsednik Yahoo! Terry Semel se je poskusil izogniti zadregi, ko je med govorom na oder privlekel Toma.**

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Brezžični USB je končno tukaj (vsaj približno)

Možnosti za igranje iskanja skritega tiskalnika so se pošteno povečale

Konec zmešnjave po pisarnah? Vsekakor upamo, da bo držalo.



Imamo idejo zamislite si nalaganje albuma v predvajalnik MP3, ki je shranjen v škatli za čevlje v kleti, ali pa pošiljanje sporočila "Pridi nazaj!" na mobilni telefon, v trenutku, ko si ga tat tlači v žep in želi pobegniti skozi okno. Možnosti je nešteto, končno pa bodo tudi izvedljive. Dobra novica je, da nov vmesnik omogoča pretakanje podatkov s hitrostjo 480MB/s, torej s hitrostjo, ki ustreza standardu USB 2.0. In slaba novica? Še vedno zahteva vozlišče. Na računalnik je potrebno priklopiti sprejemno-oddajni ključek, ta pa se brezžično poveže z vozliščem v drugem prostoru (do razdalje 10m), na katerega je mogoče priključiti predvajalnik MP3, skener, tiskalnik, zunanji disk ali kakšno drugo podobno napravo. Med računalnikom in samo napravo pa je potrebna standardna povezava USB. Vsekakor gre za korak naprej, in to celo v pravo smer, čeprav ni najbolj eleganten, stavimo pa, da se bodo kaj kmalu pojavili predvajalniki MP3, skenerji in podobne naprave, ki bodo že imele vgrajen vmesnik WUSB, tako da bo pretok podatkov znatno olajšan in ne bo omejen le na računalnik.

Izraelsko podjetja Wisair (izgovorite previdno) je z Intelovo pomočjo razvil poceni referenčni komplet vozišča in sprejemno-oddajnega ključka, ki naj bi bil proizvajalcem na voljo že letos poleti. Obstaja še nekaj hroščev, ki jih je potrebno odpraviti, preden bo naprava prejela uradni certifikat. Prva težava, na katero so naleteli med razvojem, je bila ta, da se frekvenca, ki jo uporablja sama naprava, ne sme "tepsti" s celo vrsto drugih radijskih frekvenc, ki jih uporabljajo druge, že obstoječe naprave. Najbolj vroče darilo na naslednji božič bi tako lahko bil brezžični iPod. Upamo pač lahko, kajne?

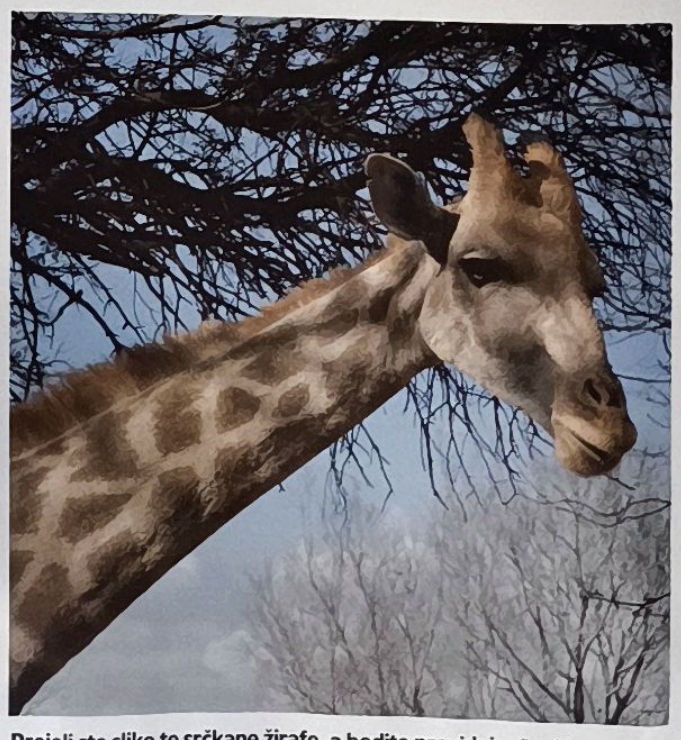
Pogledi lahko ubijajo

Škodljiva koda, skrita v slikovni datoteki, lahko trajno pohabi Windows

Medtem ko so čez novoletne praznike vsi zasluženo počivali, so hekerji našli eno najbolj resnih varnostnih pomanjkljivosti v Windows. Ta nova varnostna luknja hekerjem omogoča shranjevanje škodljive kode v slikovne datoteke, ki so na videz popolnoma nedolžne. Najbolj zaskrbljujoče je dejstvo, da za okužbo slike sploh ni potrebno sneti, saj lahko na račun te pomanjkljivosti računalniško ptičjo gripo staknete že tako, da odprete spletno stran ali e-sporočilo, v katerem je pripeta slika. Še huje pa je, da so ogrožene prav vse različice Windows.

Skupina hekerjev, odgovorna za nekaj tovrstnih napadov, je še dodatno razburila uporabnike računalnikov, saj je objavila izvorno kodo, ki je bila uporabljena za izkoriščanje luknje v obrambi sistemov Windows. Kar nekaj razvijalcev protivirusnih programov je povedalo, da bi naj šlo za največjo varnostno luknjo, kar so jih kdaj videli, saj okuži prav vse različice tega operacijskega sistema, vključno s tistimi, ki so bile v uporabi leta 1990.

Pri Microsoftu do potrebovali dva tedna, da so izdali popravek za ta problem.



Prejeli ste sliko te srčkane žirafe, a bodite previdni – če si jo samo ogledate, lahko v svoj računalnik nasujete kilo virusov.

V tem času so predstavniki velikana iz Redmonda uporabnike svarili, naj ne obiskujejo spletnih strani, ki jih ne poznajo. To bi bil spletni ekvivalent kričanju "Ne hodite iz hiše!" prek megafona. Na srečo je zaveden domač programer znatno prej predstavil neuraden popravek.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Microsoft CERTIFIED Partner

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

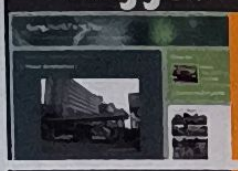
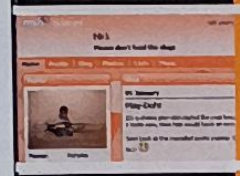
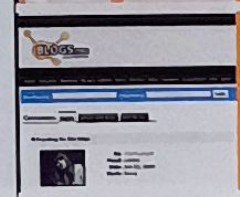
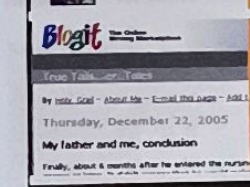
ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

PCFtest
STRANI ZA BLOGE

Ali mora res ves svet vedeti za vaše duševne stiske ali težave z babico, zasvojeno s *Tetrisom*? Če je tako, vas bo prav gotovo zanimalo, na kateri strani za bloge se vam najbolj splača širiti svojo filozofijo

Kaj je?	Prednosti	Pomanjkljivosti	Ocena
 **Blogger** www.blogger.com **Googlov uspešen korak v svet blogov stavi na minimalizem in enostavno uporabo, manj pa na kičaste dodatke.**	Na voljo je soliden nabor predlog, tako da bo vaš blog res lep. Dodajanje vnosov in spreminjanje možnosti je enostavno, vnose pa lahko dodajate celo prek e-pošte ali SMS-ja.	Blogi so si preveč podobni. Če želite kaj več od vnosa občasnega sporočila ali če želite dodajati slike, si raje oglejte še kakšno drugo stran.	4/5
LiveJournal www.livejournal.com **Dom milijonov jeznih najstnikov, ki so bili (če smo čisto iskreni) v prvih vrstah, ko se je začela revolucija blogov.**	Nekoliko bolj prilagodljiva stran od Bloggerja in ima večjo skupnost. LiveJournal poskuša združevati bloggerje v interesne skupine.	Blogi so precej neimpresivni, določeni pa so preprosto grdi. Mogoče pa so za to krivi sami bloggerji, kdo ve...	4/5
 **MSN Spaces** spaces.msn.com **Velikan iz Redmonda tudi sanja o svojem kosu blogovske pogače. Še posebej je popularen, ker ne omogoča iskanja.**	Blogi so lepi, prostora pa je dovolj tudi za sezname, povezave idr. Stran je tudi prilagodljiva in relativno varna za mlajše uporabnike.	Microsoft cenzurira vaše besede! Da, prav ste prebrali, kletvice, s katerimi bi želeli začiniti svoje umetnine, ne bodo prestale filtriranja. Toliko o "vašem glasu".	1/5
 **Blogs.org** blogs.org **Ta stran je dom za nekaj najgrših predlog za bloge, kar smo jih kdaj videli, zato ne bi bilo slabo, če bi poskusila dohiteti ostale strani na tem seznamu.**	Izbirati je mogoče med kar nekaj predlogami, vmesnik je pa precej enostaven za uporabo, a so drugje na voljo vizualno lepši blogi.	Zaradi grozljivega grafičnega sloga se blogi utapljajo v množici, čemur bi se bloggerji v bistvu radi izognili. Stran je preveč kompliciran in grda.	2/5
 **Blogit.com** www.blogit.com **Menda bi naj z blogi zaslužili po 1.000 dolarjev in več. Ali je to dovolj, da si bo stran pridobila ljubitelje tudi v uredništvu *PCF*?**	V teoriji lahko s pisanjem zaslužite nekaj denarja, kar je vedno prednost, a zaslužek ni zagotovljen. Skupnost ni ravno velika.	Uporabniki morajo plačati naročnino, če želijo prebrati vaš blog, kar je pretirano, S pravim vtičnikom bi lahko služili z oglaševanjem, a zakaj bi se sploh trudili?	1/5

ZAKLJUČEK Najprej odpadeta Blogit.com in Blogs.org, saj preprosto nimata dometa in možnosti, ki jih iščejo pisci blogov. Med storitvama LiveJournal in Blogger je bilo težko izbrati, zato vam priporočamo, da si ogledate obe, preden se odločite. Sami bi se odločili za Blogger, že zaradi števila uporabnikov in enostavnega vmesnika.

Drage igre

Ste mislili, da je 400 jurjev veliko za računalnik?

To je najbolj glasen dodatek za vaš osebni računalnik na svetu... in verjetno tudi daleč najdražji.

Nikoli nam ne bo jasna logika za odločitvijo Pentagona, da potroši 127 milijard dolarjev za razvoj armade robotov na začetku leta 2005, vendar pa so Nizozemske zračne sile tiste, ki so pobrale nagrado za najbolj brezbrižno metanje denarja v črno luknjo. V svojem zadnjem projektu so predstavili računalniško igro, za igranje katere potrebujete vojaško letalo F-16.

Pesimisti med vami (no, verjetno tudi dobršen del realistov) so idejo proglasili za slabo šalo, resnica pa je, da je način, na katerega pilot upravlja z modernim letalom, zelo podoben izboljšani različici načina, na katerega mi igramo računalniške simulacije letenja v dnevnih sobah. Da bi pametni Nizozemci pričarali svojim vojaškim pilotom popoln občutek šviganja po zraku v 15 milijonov dolarjev vrednem letalu, po katerem sovražnik tolče z vsemi razpoložljivimi sredstvi, so v samo letalo vgradili računalniški simulator, s pomočjo katerega se pilot "bori" proti izmišljenim nasprotnikom, ki se pojavljajo na njegovem radarju, kot da bi šlo zares. Stvaritelji simulatorja pravijo, da bodo tako ostale države tudi težje ugotovile, na kaj vse se njihovi piloti pripravljajo, saj njihove tarče dejansko ne bodo obstajale.

Na dan so prišla poročila, da tudi angleški RAF dela na podobnem projektu, le da bo njihova letalska simulacija namenjena več "igralcem": eden bo dejansko sedel v letalu, ostali pa v simulatorjih na tleh. Naše LAN zabave so sicer zakon, ampak s tem se verjetno ne morejo primerjati.

Medtem pa so ameriške zračne sile napovedale, da iščejo razvijalca računalniških iger, ki bi za njih izdelal simulacijo "protivesoljskih operacij", kar v nevojaškem jeziku pomeni, da bo v igri treba poleteti v vesolje z raketo in sestreljevati satelite. Če bomo dobili igro v opis, trenutno še ne vemo, smo pa v uredništvu vseeno začeli pobirati rezervacije. www.dtic.mil

Nevarnost se skriva drugje

Nekaj novih besed Fernanda de la Cuadre, strokovnjaka za računalniško varnost

Pred nekaj dnevi so PandaLabs poročali o pojavu novega črva, Tearec.A. Ta črv izklopi varovalne funkcije nekaterih protivirusnih programov in poskuša zbrisati sistemske datoteke. Obenem črv beleži število okuženih računalnikov s števcem, ki je na spletni strani.

Številke so spektakularne. V času pisanja članka je Tearec.A "obiskal" več kot 700.000 računalnikov in sprožil resen alarm v določenih krogih.

Poleg omenjenega, bo Tearec.A brisal datoteke vsakega tretjega v mesecu, začenši s tretjim februarjem. Z mislijo na viruse, ki se aktivirajo na določen dan, se spomnimo na Friday 13 ali Michelangelo iz predzgodovinskih časih virusov, ter na novejše oblike, kot so določene oblike črva Netsky.

Skrb in alarmiranje v tem primeru ni potrebno. Res je Tearec.A okužil več sto tisoč računalnikov, kot prikazuje števec, vendar ne pomeni, da se skriva, da bi tretjega februarja uničil dokumente uporabnikov. Številka pomeni zgolj število okuženih računalnikov. V večini primerov so uporabniki pravočasno zaznali in odstranili grožnjo. To torej pomeni, da je števec zaznal tudi tiste računalnike, katerih uporabniki so že odkrili okužbo in očistili sistem, ti pa seveda vsakega tretjega v mesecu ne bodo deležni "delovanja" Teareca.A.

Največja nevarnost IT groženj, kot je Tearec.A ni v tem, da na določen dan uniči informacije, shranjene v računalniku. Zaskrbljujoče je, kaj se zgodi z informacijami v trenutku okužbe. Kritičen problem pa niso enostavni črvi, kot je Tearec.A, temveč okužbe s tako imenovanimi bot virusi. Pisec bot virusa lahko namreč zasužnji 700.000 računalnikov za en teden in jih uporabi v svoje namene, ti pa lahko obsegajo enostavne akcije, kot je pošiljanje neželene e-pošte, ali večja kriminalna dejanja, kot so napadi na podjetja s zavrnitvijo storitev, phishing, kraja gesel...

Varovanje sistema ne more biti orientirano k ideji "jutri se, tak in tak virus, aktivira", temveč osredotočeno k ideji "danes sem bil oropan". Reaktivni varovalni sistemi, torej tisti, ki reagirajo, ko se je okužba že zgodila, ter temeljijo na datotekah podpisov virusov, niso več primerni za zaščito v trenutni situaciji v informacijski družbi. Reakcijski časa je enostavno predolg za preprečevanje določenih dejanj, predvsem kraje.

Sistemi morajo biti zaščiteni. Čeprav je določen uporabnik prvi, ki ga doseže škodljiva koda, ga mora zaščita opozoriti, da se nekaj nenavadnega dogaja, oziroma na nevarnost določenega sporočila ali obnašanja procesov.

Nevarnost je veliko večja, kot zgolj izguba nekaj desetin tekstovnih dokumentov; nekateri današnji pisci škodljivih kod so kriminalci in vaš računalnik je njihova tarča. Vas še vedno skrbi, kaj se bo zgodilo tretjega februarja? Skrb naj bo raje namenjena misli, kaj se zgodi v nekaj minutah od okužbe, zato si zagotovite preventivno zaščito.

Kiber-Jeeves

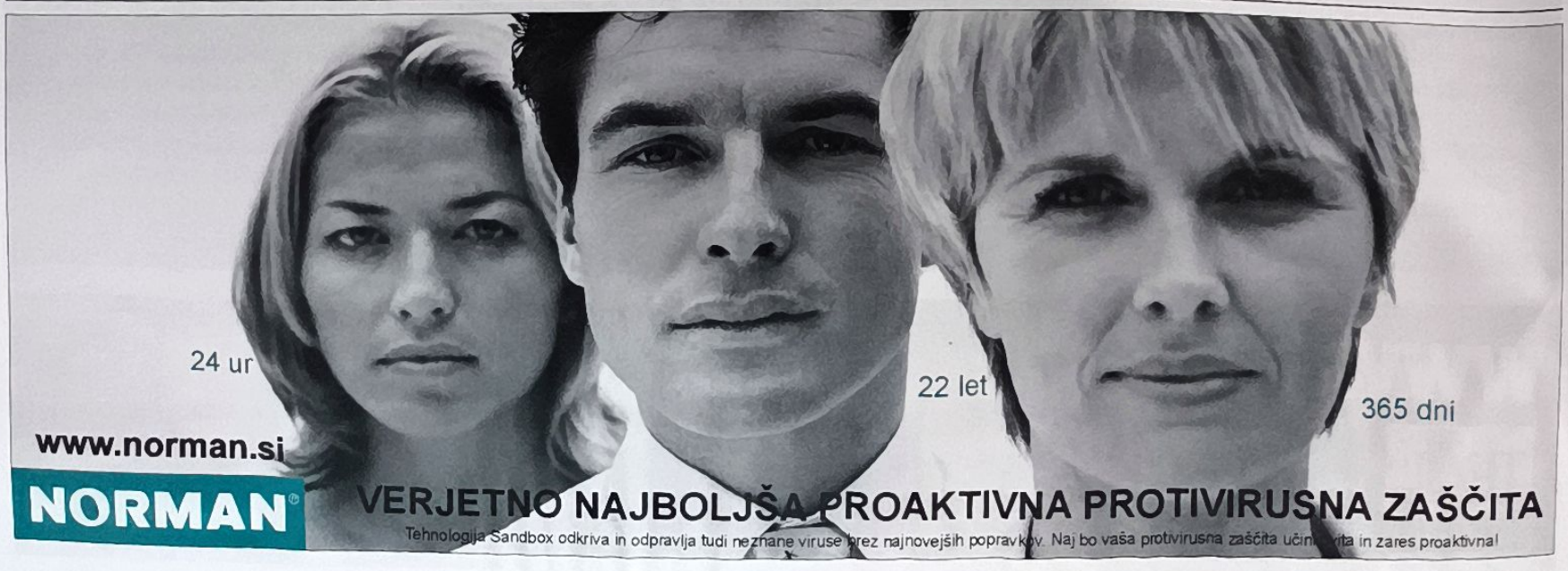
Robotski služabniki so na nedavni robo-konvenciji navdušili Japonce

Mednarodna robotska razstava (International Robot Exhibition) v Tokiu je običajno kraj, kjer so predstavljene cele legije velikanskih, dolgočasnih industrijskih robotov, letos pa se je tam znašla četa "domačih" robotov iz Japonske in Koreje. Predstavljena sta bila dva robotska butlerja – enega so razvili pri Hitachiju, drugega pa pri podjetju Tmsuk. Tmsukov robot zna čistiti in brisati prah po hiši, vgrajen pa ima tudi projektor. Hitachijev robot EMIEW je bolj mogočen, saj se znajde v celi vrsti domačih opravil, vključno z iskanjem in prinašanjem predmetov iz drugih prostorov. Pri Hitachiju so se posebej potrudili, tako da ima robot kar nekaj človeških lastnosti, natančnost premikanja rok pa je neverjetna, tako da lahko brez težav gestikulira in upravlja s predmeti. Robot ima tudi odlično dodelano programsko opremo za prepoznavanje govora, tako da lahko sprejema glasovne ukaze. Stroj na dveh kolesih pokonci drži prefinjen sistem žiroskopov, tako da se obnaša prav človeško.

Takšni robotski služabniki bi naj bili na voljo za široko potrošnjo do konca letošnjega leta, pričakujte pa, da boste za lastnega pomočnika odšteli približno toliko, kolikor bi vas stal nov BMW serije 5 (z vso opremo).

www.hqrd.hitachi.co.jp/merle/emiew.cfm

Hondin ASIMO že nekaj časa prednjači med roboti za domačo uporabo.

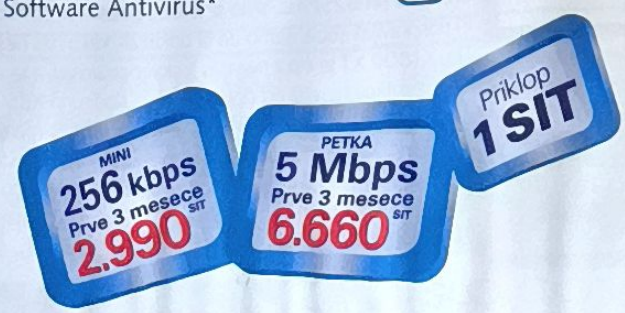


Želite deliti spomine z ostalimi? Nič lažjega!

Telemachov kabelski internet

Paket	Hitrost (kbps)	Cena/mesec (ddv vklj.)
MINI	256/128	4.990 SIT
STANDARD	1538/384	6.990 SIT
TROJKA	3072/512	8.700 SIT
PETKA	5120/768	9.990 SIT

- 3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu*
- 1 leto brezplačna licenca za Panda Software Antivirus*



Ne glede na to, kako težko je posneti dobro fotografijo, vam Telemachov internet omogoča, da bo pošiljanje slik prijateljem enostavneje kot sedaj. Pošiljanje slik prijateljem, rezerviranje počitnic na internetu, prenos glasbe ali filmov, igranje iger, iskanje partnerjev, nakupovanje na spletu še nikoli ni bilo tako hitro in enostavno kot sedaj. Začnite s priklopom za samo 1 SIT in nato samo še uživajte v hitrostih in enostavnosti Telemachovega interneta in obilici možnosti, ki vam jih nudi.

Delite spomine z ostalimi na zabava.matkurja.com in ne zamudite Telemachovega fotografskega natečaja! Glavna nagrada: FOTOAPARAT Olympus.

Pokličite brezplačno številko **080 22 88**
ali pobrskajte na **www.upctelemach.si**
in naročite Telemachov internet še danes.

* *V primeru podpisa pogodbe za 24 mesecev. Priklop možen, kjer za to obstajajo tehnične možnosti. Ponudba velja od 15.10.2005 do preklica.*

S Telemachovim internetom je življenje lažje

UPC TELEMACH

Opremljeni

NAJBOLJ VROČA OPREMA, KI PRIHAJA NA TRG

ANALIZA

PC-JI IN EVROPSKI TELEVIZORJI SE ŠE VEDNO NE RAZUMEJO

Še pomnite, kako je bilo, ko ste dobili prvi grafično kartico s TV izhodom? Stavimo, da je bila ena prvih stvari, ki ste jih naredili s silicijevim kupčkom grafičnega veselja ta, da ste jo povezali s prvim televizorjem, ki se je znašel kje v bližini, ne glede na to, do kakšne mere je ta spominjal na akvarij, samo da bi videli, koliko boljši je vaš računalnik od vsake konzole. Seveda ste veselo spregledali tragično kvaliteto slike S-Video. Takšni so pač bili tehnološki vrhunci tistega časa. Ali pač?

Depresivna resnica je ta, da je vse več Američanov, ki lahko uživa v kristalno čistem računalniškem signali na digitalnih visokoločljivostnih televizorjih, medtem ko je S-Video še vedno privzeta tehnologija za povezovanje računalnikov s standardnimi Evro-televizorji. To seveda pomeni dvoje: žaljivo nizko kvaliteto slike in prav nobene podpore za širokozaslonske formate.

Zato smo toliko bolj navdušeno sprejeli novico, da je ATI omogočil povezavo RGB SCART za multimedijske grafične kartice Radeon X800 in X1800 All-in-Wonder. Končno bomo lahko širokozaslonske televizorje zapolnili z Microsoftovim prekrasnim vmesnikom Windows XP MCE, ne da bi se morali bati za kvaliteto slike. Tako smo vsaj mislili. V praksi je izhod SCART na karticah AIW tako porazen, da že ni več smešno. Prva težava je ta, da ni prav nobenega načina, da bi natančno ugotovili, kateri video format predvajajo nove kartice All-in-Wonder. To je seveda precej nadležno, saj lahko SCART upravlja tako s signalom S-Video, kot tudi RGB. Pri ATI-ju pravijo, da so nove kartice AIW tako pametne, da same zaznajo, če televizija lahko sprejema RGB SCART in signal temu primerno priredijo. Kaj podobnega nam žal ni uspelo, pa če smo se še tako trudili, pogovarjali pa smo se s kar nekaj ljudmi, ki so testirali omenjene kartice, in ugotovili, da njim prav tako ni uspelo. Kako naj to uspe navadnemu smrtniku, če pa še računalniški

Če sanjate o kristalno jasni sliki, prav gotovo ne sanjate o vhodu S-Video.

Turbinske težave
X1800 XT Top ima nov hladilnik, ki pa žal še vedno uporablja prav tisti ventilator, zaradi katerega nam gre X1800 XT že skoraj na živce.

Plug and play
Grafično vodilo PCI Express je mogoče že zmožno dovajati kar 75W moči, a ta über-hitra 90nm pošast potrebuje toliko energije, da so se pri Asusu odločili za dodatno napajanje, da ne bi ostala žejna.

Kaj je s čipom?
To je vsekakor najhitrejša ATI-jeva kartica doslej, a preden se ločite od skoraj 200 tisočakov, dobro razmislite, saj je ATI-jev tako pričakovani čip R580, znan tudi kot X1900, že na voljo.

Uporabi silo
Ali je Asusov Radeon X1800 XT res taka pošast, glede na to, da ima frekvenco jedra 700MHz? Seveda, a če že predvidevamo, je naše mnenje, da bo nVidiin GeForce 7800 GTX s 512MB pomnilnika ostal najhitrejša grafična kartica, kljub 150MHz počasnejšemu jedru.

Ekstremne frekvence

Asus Radeon X1800 XT Top

Cena Ok. 170.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.asus.com

Malo pred izidom novega Radeona X1800 XT je glavni bwana kanadskega grafičnega giganta, Dave Orton, opisal frekvence, ki bi jih naj dosegali novi grafični čipi, kot "neverjetne". Ko je dejanska kartica prišla na trg in je brenčala pri 625MHz, smo si vrtali po nosovih, pilili nohte in pospravljali sobe, samo da bi dokazali, kako nas ne gane. Da, X1800 XT je čip z najvišjo frekvenco doslej, a je samo 15 odstotkov hitrejši od dolgočasnega Radeona X850. In če smo čisto iskreni, se nam niti vstati ne ljubi za manj kot 700MHz. Kar pomeni, da se bomo morali začeti pošteno nalivati s kavo, ko bomo dobili tole revizijo s frekvenco jedra 700MHz in frekvenco pomnilnika kar 1,6GHz. Vsekakor kapo dol za Asus. **Res vredno ogleda**

Prijazna moč

FSP Green PS

Cena Ok. 19.500 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.fsp-group.com.tw

Kako pogosto razmišljate o tem, kakšen vpliv ima vaš računalnik na okolje? Če ste takšni tehnološki norci, kot smo v uredništvu *PCF*, bi lahko mirno rekli, da res ne dovolj. Zdaj boste dobili priložnost, da naredite nekaj (malega), da bi preprečili ekološko katastrofo. Gre namreč za zelen napajalnik. Med drevesom prijaznimi lastnostmi so visoka učinkovitost, nižja poraba ter skladnost z RoHS in WEEE. Če ne veste, kaj bi naj to pomenilo, naj vam povemo, da v tem napajalniku menda naj ne bi bilo nobenih škodljivih snovi, razvit pa je bil tako, da je izjemno lahek, kar seveda pomeni, da je bilo uporabljenih manj surovin. In da ne pozabimo – gre za 400W napajalnik s konektorji za SATA in PCI Express.

Majhen, zmogljiv in zelen

Namizni glasbenik

Ion iTTUSB Turntable

Cena Ok. 25.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.ion-audio.com

Še en mesec in še ena malce nora naprava. Za razliko od dvomljivih novosti, kot je na primer grelnik za skodelice na vodilu USB, gramofon Ion dejansko počne nekaj uporabnega. Priznamo, da gre za plastičen kos opreme, ob katerem bodo pravi avdiofili besno bruhali po svoji 20 milijonov vredni opremi, a če želite preprosto pretvoriti nekaj starih plošč v bolj prilagodljiv digitalni format, ne da bi za financiranje takšnega projekta morali prodati ledvico ali dve, je ta gramofonček verjetno najboljša izbira. Njegova najboljša lastnost pa je hitra povezava USB za snemanje, ki bo znatno skrajšala nadležno pretvarjanje velike zbirke plošč v digitalno obliko.

Glasba za naša ušesa

Tihi morilec

MGE XG Magnum 500

Cena Še ni znana **Na voljo** Pomlad 2006 **Na spletu** www.mgecompany.comco.uk

Kar je za enega funkcionalna naprava, je za drugega pravi fetiš. A nas ne zanimajo vaša nagnjenja, ki jih bo ta neverjetni napajalnik prav gotovo potešil. Nas zanima dejstvo, da ta napajalnik ponuja vse, kar želimo, od modularne zasnove kablov do moči 500W, pa še celo vrsto fantastičnih dodatkov. Menda bi naj bil izjemno tih, za kar skrbi hladilnik, ki štrli iz zadnjega dela napajalnika (in seveda tudi z zadnjega dela ohišja računalnika), in ohišje iz posebne zlitine. Najbolj odbita lastnost pa je vgrajen zaslonček LCD. Ker smo čisto bedasti na zaslončke, bi nam bil ta všeč, če bi samo kazal čas, dejstvo pa je, da prikazuje nekaj veliko bolj uporabnih informacij, in sicer skupno obremenitev v vatih in trenutno temperaturo samega napajalnika. No, to pa je priročno.

Tiha fantazija

SONY VAIO A517B- XXL
Intel Centrino 1.73 Ghz, 1024 MB DDR-II, 80 GB HDD, DVD/RW, ATI X600 z 256 MB, 17,1 TFT 1400*900, Firewire, BLUETOOTH, WLAN B+G, TV/OUT, 2L GAR, WIN XP HOME
435.000,00 SIT

NOTESNIKI-SLO.COM

SONY VAIO FS 415S
Intel Centrino 1.73 Ghz, 1024 MB DDR-II, 100 GB HDD, DVD/RW, GF FX 6400 z 128 MB, 15,4 TFT 1280*800, Firewire, WLAN B+G, 2L GAR, WIN XP HOME
374.900,00 SIT

GERI COMPUTER d.n.o., Cesta XIV Divizije 37, 2000 MARIBOR

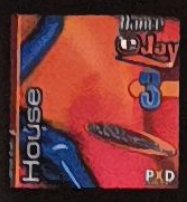
SONY VAIO By: GERI COMPUTER
TEL.: 02/48-00-222

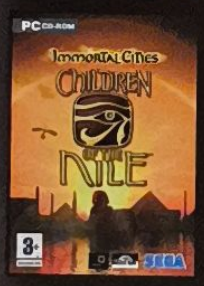
Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT / 49,66€

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€





PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri. Izbirate lahko med naslovi:

- **Children of the Nile**
- **Monster Truck Fury**
- **House of the Dead 3**
- **Dance eJay 3**

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

POSEBNA PONUDBA!

Samo za naročnike revije *PCFormat*

Doplačajte naročilu samo 2.000 SIT in vaš je lahko naslednji hit:

- **Playboy: The Mansion**

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim prej!

Kingston TECHNOLOGY

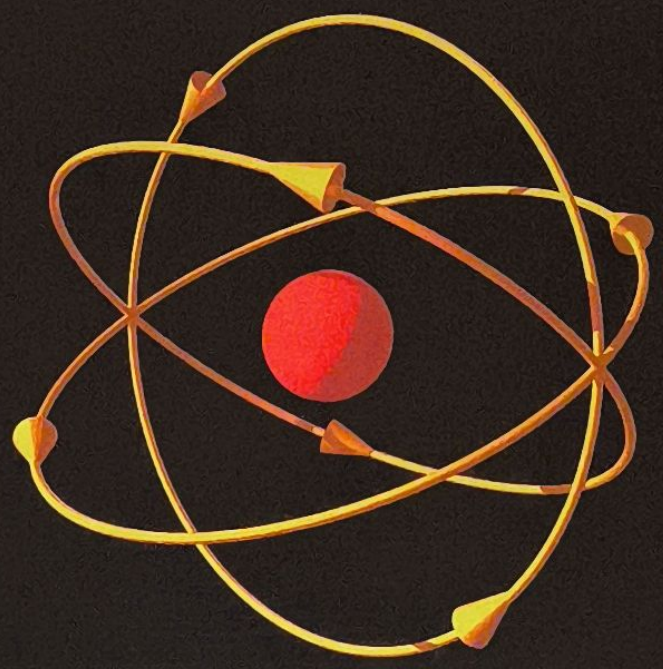
PCFormat-ova posebna ponudba

Naročite se v mesecu marcu in namesto igre lahko prejmete posebno darilo:

USB KLJUČ KINGSTON DATA TRAVELER I

(*Pohitite, število daril je omejeno. Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril omenjenih na tej strani.)

NASLEDNJI MESEC



ALI RES POTREBUJETE FIZIKO?

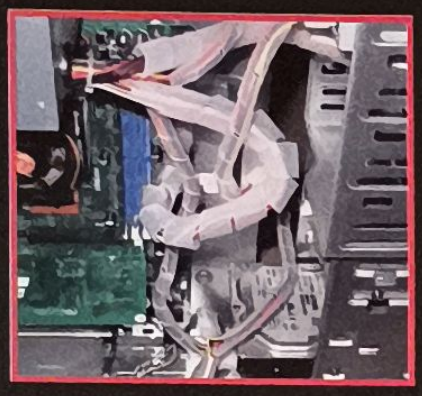
**Ekskluzivni opis PHYSX.
Nova kartica, ki obljublja
pravo revolucijo v igrah**

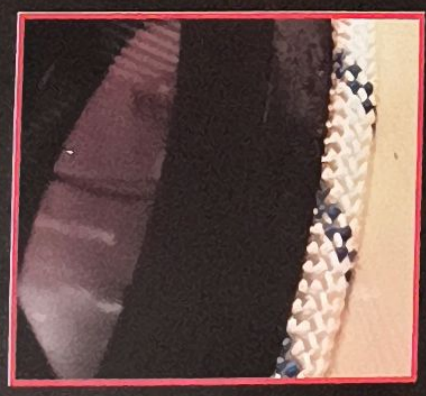
PCFormat

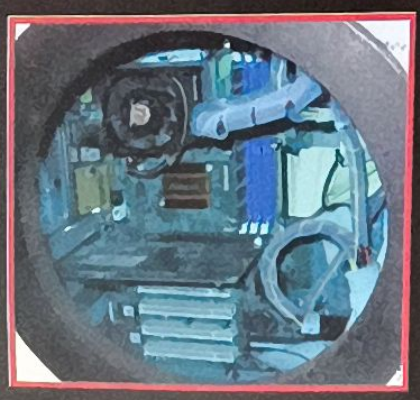
V PRODAJI 1. APRILA 2006

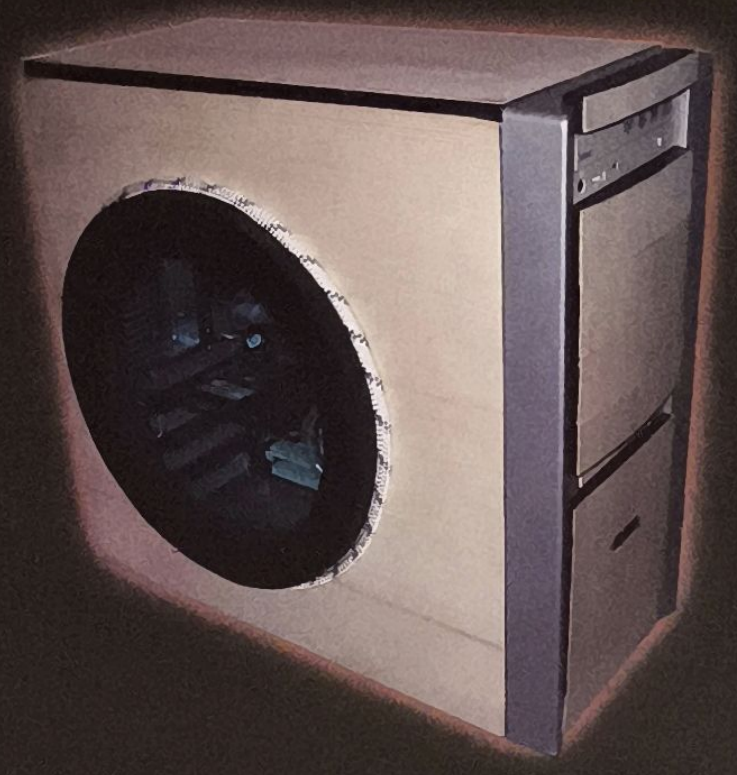
Vsebina revije se lahko še spremeni

"SPEDENAJ MI PC"









Vi ste popolnoma totalno, absolutno znoreli! Naš poštni nabiralnik je začel prav zares pokati po svojih digitalnih šivih, saj ste nas preko skalpa zasuli s pismi in prijavami za akcijo Spedenaj mi PC. Za fantastičen odziv smo vam seveda neskončno hvaležni, bi vas pa v isti sapi zaprosili, da slike svojih zadihanih strojev v bodoče zmanjšate na okoli 100 kilobajtov na sliko, preden nam jih pošljete. Neredko se zgodi, da romajo na naš naslov pisma s po 10, 20 slikami velikosti tam nekje okoli 2MB po sliki. "Juhuhu," zavriskamo v takem primeru, poženemo snemanje pošte in odidemo na veliko pizzo s čebulo, papriko in slanino. Še enkrat vas prosimo, rešite nas, zaradi pizz smo pridobili že vsak po 10 kilogramov.

Pozdravljamo pa vse tiste, ki ste se odločili prijavo malo popestriti. Tako smo prejeli cel kup duhovito spisanih tekstov, ki nas tako ali drugače želijo prepričati, da bi v naslednji številki morali predelati prav računalnik njihovih avtorjev. Eden bistroumnež je svoj računalnik celo posnel s kamero in nam poslal cel film namesto fotografij. Takšni lepotni dodatki nas sploh ne motijo, prav nasprotno, v bistvu nas celo zabavajo, ne boste pa po tej poti ubrali nobene bližnjice pri izboru našega naslednjega kandidata.

Za tiste, ki se praskate po glavi in nimate pojma, o čem pravzaprav govorimo, naj v telegrafskem slogu razložimo pravila akcije Spedenaj mi PC: vi se navdušeno prijavite, mi vas veseli pokličemo, vi pošljete svoj računalnik, mi ga brezplačno predelamo, vi se strahotno veselite, mi kmalu povabimo naslednjega. To je to.

Za žrtev smo si tokrat izbrali Mateja Megliča iz Zreč, ki je zaigral na naše materinske čute, ko nam je posredoval specifikacije in sliko svojega računalnika. Sliko njegove ideje računalnika na tematiko "grdega račka" lahko pogledate na naslednji strani, specifikacije pa so bile naslednje: 512MB pomnilnika (za preživet), AMD Athlon 1,3GHz (prazgodovinsko) in nVidia GeForce 2 MX 400 (a se šališ?). S tem opisom in sliko smo šli od pisarne do pisarne in povsod izzvali hlipanje, solze, grozo...

V AKCIJO

Matej je imel zares originalno zamisel za temo predelave, ki jo je naš oblikovalec takoj pograbil: lesena ladja. Gregorjev predlog je bil, da bi ohišje najprej obdelali s kladivom, da bi dobil starinski videz, potem pa bi ga za nekaj dni vrgli v kad, polno vode. Seveda smo ga z dobro merjeno brco opomnili, da bi naj šlo za ladjo, ne za podmornico, hujše fizične kazni pa ga je rešil naš oblikovalec Žiga Pikš iz podjetja CSS oblikovanje, ki je od bog ve kod privlekel lep kos furnirja in obelodanil, da ima dobro zamisel.

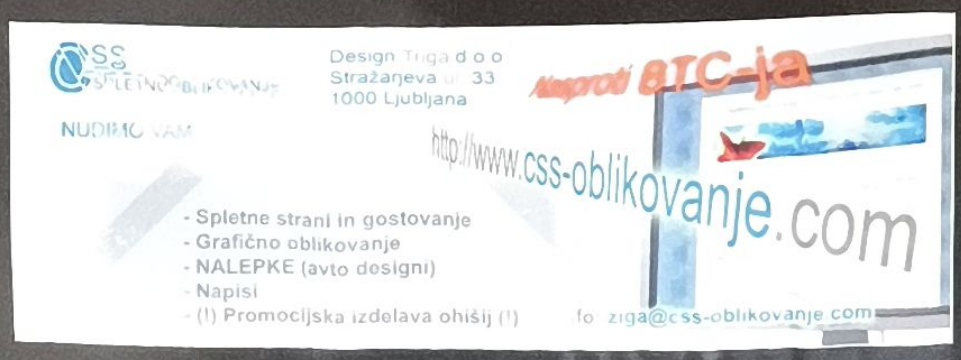
Zamisel se je iz dobre seveda spremenila v zelo dobro, končna izvedba pa je vse skupaj začinila s pridihom odličnosti. Celotno ohišje smo oblekli v omenjeni furnir, na eni stranici pa smo izrezali veliko okroglo luknjo, ki je videti kot ladijsko okno, in prepih skoznjo preprečili z modrim pleksi steklom. Ko smo navrgli še nekaj lepotnih dodatkov v slogu mornarske vrvi ter se z ohišjem v naročju usedli na gugalnik smo takoj dobili morsko bolezen, tako avtentično je ohišje.

Ker pa zunanja lepota ne velja

POTREBŠČINE

Za notranjost "ladje" smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki sta jih prispevali podjetji **Chip** in **IN.PU.T**:

- **Grafična kartica nVidia GeForce FX 5500 256MB**
- **Procesor AMD Sempron 3000+**
- **3x svetleči kabel modre barve Akasa AK-15-NSBLPC**
- **1x zaščita kablov Akasa AK-TK-01**



CHIP
WWW.CHIP.SI, TEL.: 03(03) 712 12 00

1 Tu bi najraje udarili s kakšno šalo o grdem račku in labodih, pa se zaradi gripe večini to ni zdela najbolj zabavna tema. Morda kakšno o preprogah...

2 Da se nekaj ustvari, je treba najprej nekaj uničiti. V našem primeru je bil to celoten Matejev računalnik. Odstranili smo vse, kar se je dalo.

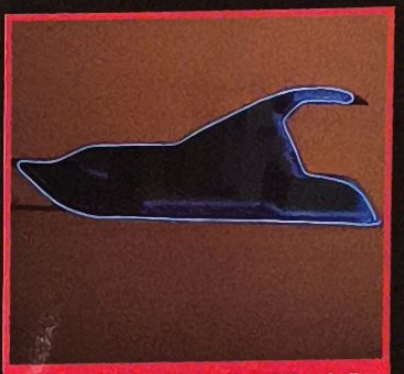
3 Sledil je izrez sploh ne naključno oblikovanih odprtin iz obeh stranic. Na eni strani bomo naredili ladijsko okno, na drugi pa obris barčice.

4 Torture bodo deležni tudi ščitki za razširitvene reže na sprednji strani računalnika. Načrt je, da vse oblečemo v 8mm furnir.

5 Sprednja stran bo tudi prva, ki bo dobila preobleko. Mojster Žiga je navdušen nad lesom, kar sklepamo iz njegovega legendarnega citata: "Les rox."

6 Sedaj bosta leseni postali še leva in desna stranica. Tole je, verjeli ali ne, začetek rojstva velikega ladijskega okna.

7 Takole! Zadeva je končno začela dobivati svojo podobo. Oblekli smo obe stranici in sprednjo stran, zdaj pa so na vrsti lepotni dodatki in popravki.



8 Prvi dodatek je svetleča žička okoli obrisa barčice. V temi se prav krasno sveti. Ker želimo bolj umirjen videz, bo to tudi edina svetleča stvar predelave.

9 Na koncu smo veliko okno zakrili z modrim pleksijem, okoli navili mornarsko vrv, notranjost računalnik pa smo seveda primerno pospešili.

nič brez notranje, smo se potrudili tudi v tej smeri. Ker smo želeli bolj umirjen videz, nismo pretiravali z osvetljavo, smo pa morali nekaj storiti glede polžje "hitrega" procesorja in prav nagnusno neuporabne grafične kartice. GeForce 400 MX? Bljak. Rajši se gremo goli valjat po škorpijonih, kot da bi kaj podobnega še kdaj vijačili v svoje računalnike. 1,3GHz procesor smo zamenjali z AMD-jevim Sempronom 3000+, za pljuvanje pikslov na zaslon pa bo v Matejevi ladji odslej skrbel GeForce FX 5500 z 256MB pomnilnika. **PCF**

SPEDENAJTE MOJ PC

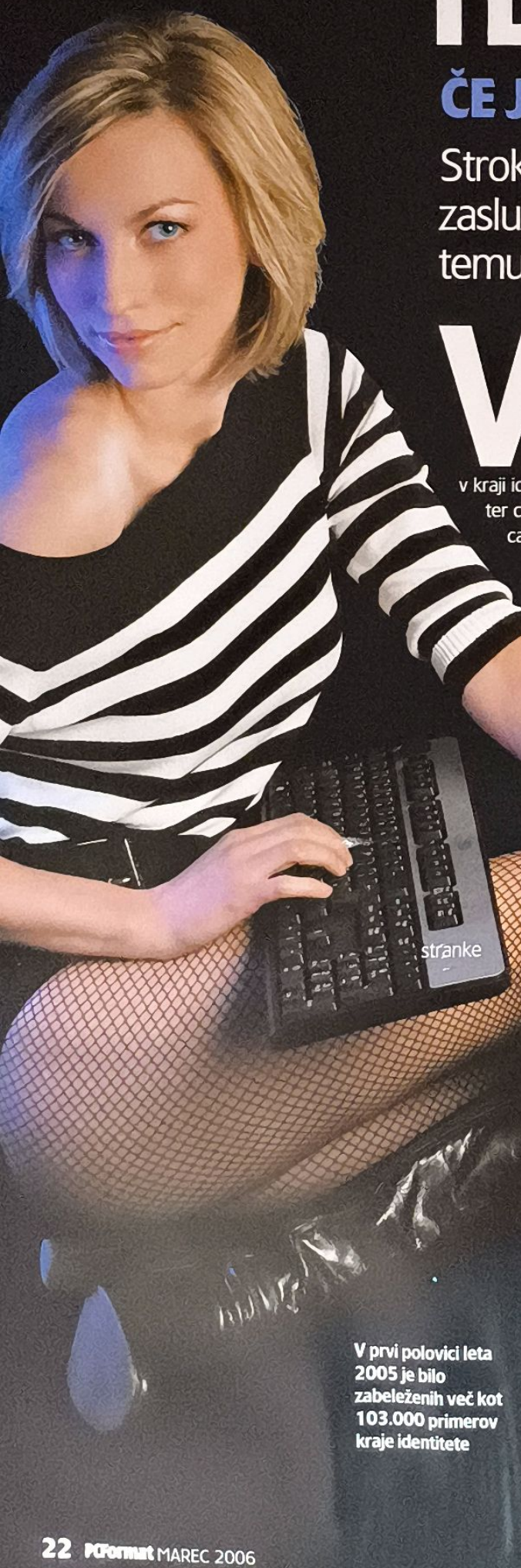
Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov info@pcformatslo.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC!

ZAŠČITITE VAŠO IDENTITETO

ČE JE NE BOSTE, JO BO NEKDO UKRADEL

Strokovnjaki trdijo, da zločinci s krajo identitete zaslužijo 3,5 milijarde tolarjev dnevno, pri *PCF* pa kljub temu ne moremo pregnati misli na Sandro Bullock



V prvi polovici leta 2005 je bilo zabeleženih več kot 103.000 primerov kraje identitete

Včasih je krajo identitete težko jemati resno. Med paranoidnimi filmi, kot sta *The Net* in prihajajoči *Firewall* (Harrison Ford v kraji identitete/družinski ugrabitvi), ter cenenimi grozljivimi zgodbicami v rumenem tisku, se človek na to temo oboroži z mero zdravega skepticizma. To je, dokler ne izveste za Briana Binleyja, člana angleškega parlamenta Northampton South (**www.brianbinley.com**). Januarja so mu nepridipravi ukradli zasebne podrobnosti in jih uporabili za vdor v njegov bančni račun, da bi ukradli 9.000 funtov (3,150.000 tolarjev). Prav tako so zamenjali njegov poštni naslov z enim izmed svojih, tako da je vsa korespondenca, ki se je nanašala na njegov račun, prispela neposredno v njihove roke. Šele ko je prejel pismo s potrdilom o zamenjavi naslova, je ugotovil, kaj se pravzaprav dogaja. Njegova zgodba pa ni edinstvena; po podatkih CIFAS (**www.cifas.com**), angleško storitvijo za preprečevanje prevar, je bilo v letu 2004 skoraj 120.000 primerov prevar z identitetami in kraj identitet na spletu. V prvih devetih mesecih leta 2005 so pri CIFAS zabeležili nekaj več kot 103.000 primerov, kar je 11% več kot v enakem obdobju leta 2004. Angleško ministrstvo za notranje zadeve ocenjuje škodo prevar z identitetami na 1,7 milijard funtov – kar v naši valuti znese okoli 600 milijard tolarjev.

Ko med vikendom uživate v svojem prostem času, nakupujete ali pa si privoščite večerjo v restavraciji, ste lahko v tem pogledu dokaj prepričani o svoji varnosti. S kupovanjem v uglednih trgovinah, odstranjevanjem vaših računov in splošno pazljivostjo pri kazanju vaših kartic se boste takim nadlogam običajno izmuznili. Kraja identitete na spletu je namreč tista, ki je veliko bolj zahrbtna. Če boste preveč resno vzeli grozljive zgodbice iz tabloidov ali njihove hollywoodske interpretacije, se vam lahko zgodi, da boste prepričani v to, da se kraja identitete na spletu odvija prav v tem trenutku, ko prebirate ta članek. Toda kje je resnica? Ali zares obstaja možnost, da vas izkoristi brezobzirna kriminalna organizacija ali pa gre preprosto le za mozoljaste najstnike, ki se potikajo po internetu in upajo, da bodo naleteli na številko vaše kreditne kartice, da bi se lahko naročili na nekaj pornografskih strani v vašem imenu?

BREZ STRAHU

"Zadeva dejansko sega od očitne do navidezno nore," se smeji Owen Roberts, direktor zaščite identitete pri CPP Group PLC (**www.identityprotectionplan.co.uk**), podjetju, ki strankam ponuja načrt za zaščito identitete in jim v primeru prevar z identiteto ponuja pomoč. "Takšne prevare obsegajo tako različne aktivnosti, da bi bili presenečeni – čeprav moramo poudariti, da vam ni treba preveč skrbeti. Nobenega razloga ni, da bi se kdorkoli bal interneta." To so besede človeka, ki zveni, kot da ga v njegovem življenju ni nikoli nič skrbelo; po karieri, ki je vključevala delo z ocenjevanjem tveganja pri investicijski banki na Wall Streetu, Roberts ve, o čem govori. "Kraja identitete na spletu je še zmeraj dokaj majhen problem. V primerjavi s količino prevar s kreditnimi karticami je na primer še zmeraj precej nepomembna." Po podatkih APACS (**www.apacs.org.uk**) so v prvi polovici leta 2005 prevare s kreditnimi karticami stale 76,8 milijard tolarjev; od tega je bilo 5,6 milijarde tolarjev posledica kraje identitete, medtem ko so zločinci 20,3 milijarde tolarjev porabili na spletu s pomočjo številk kreditnih kartic, ki so jih ukradli na cesti, in v prevarah, ki niso bile povezane s kreditnimi karticami.

"Čeprav je morda število primerov zelo majhno, pa je učinek kraje identitete veliko globlji kot pri drugih vrstah

prevar," je razložil Roberts. "Gre za veliko bolj osebno vrsto zločina, ki povzroča izredno nelagodje. Gotovo ni prijetno, če pomislite, da se nekdo izdaja za vas." Žrtev bo za popravljanje škode, ki jo je povzročila kraja identitete, potrebovala tudi do 300 tisočakov in med 60 in 400 ur dela, in to še preden bo razmislila o škodi, ki je bila, čeprav začasno, povzročena njeni možnosti za pridobivanje bančnega posojila. Najbrž ne boste presenečeni, da za letošnjo porast Roberts krivi tako imenovani phishing. "Letos resnično pričakujemo porast, kljub dejstvu, da je veliko phishinga zares lenega. Ljudje še zmeraj ne preverijo očitnih znakov, kot je sumljiv naslov pošiljatelja pri elektronski pošti ali pa razločno pomanjkanje osebnega sloga pisanja. Če sem resnično 'cenjena stranka', potem me je gotovo vredno nagovoriti z mojim imenom v telesu sporočila elektronske pošte, kajne?" Po podatkih CPP je phishing že postal najbolj pogosta oblika kraje identitete na spletu, za njim pa ne zaostajajo kraje, ki so povezane s spywareom.

Čeprav je phishing početje, ki ga je relativno preprosto premagati – glavni orožji v boju zoper njega sta izobraževanje potrošnikov in zdrava pamet – pa je spyware popolnoma drugačna zadeva. "V prvi polovici lanskega leta je bilo blizu 74% škodljivih programov, o katerih smo dobili poročila ali pa smo jih zasledili sami, povezanih s krajo identitete," je potrdil Kevin Hogan, glavni menedžer Symantec Security Response za Evropo. "To je 35% porast glede na isto obdobje leta 2004; gre za trend, ki ponazarja premik v skupini tistih, ki so zanj odgovorni. Takšne zlonamerne kode ne ustvarjajo več ljudje, ki so to počeli iz konjička in zabave, temveč organizirani posamezniki, katerih namen je zbiranje zasebnih informacij." Ta zlonamerna koda, ki ni nujno virus, temveč pogosteje trojanski konj, deluje na različne načine. "Priča smo številnim trojanskim konjem za phishing, ki se ob aktivaciji zaženejo in zakrinkajo na primer prijavno okno za internetno banko. Z nadzorom spletnega naslova, ki ga takrat obiščete, vedo, kdaj se morajo aktivirati." Med našim razgovorom s Kevinom, robatim, a prikupnim Ircem, se izkaže, da je nadzorovanje vaših aktivnosti med tatovi identitete ponavljajoča se tema. Nekatere vrste spywarea napravijo sliko zaslona, kadar ste na spletu in obiščete določeni spletni naslov, v upanju, da bodo na zaslonu zajete tudi zasebne informacije. Tukaj pa so še taki imenovani keyloggerji – programi, ki beležijo pritiske na tipke tipkovnice (glej okvir).

SREBRNI ZASLON

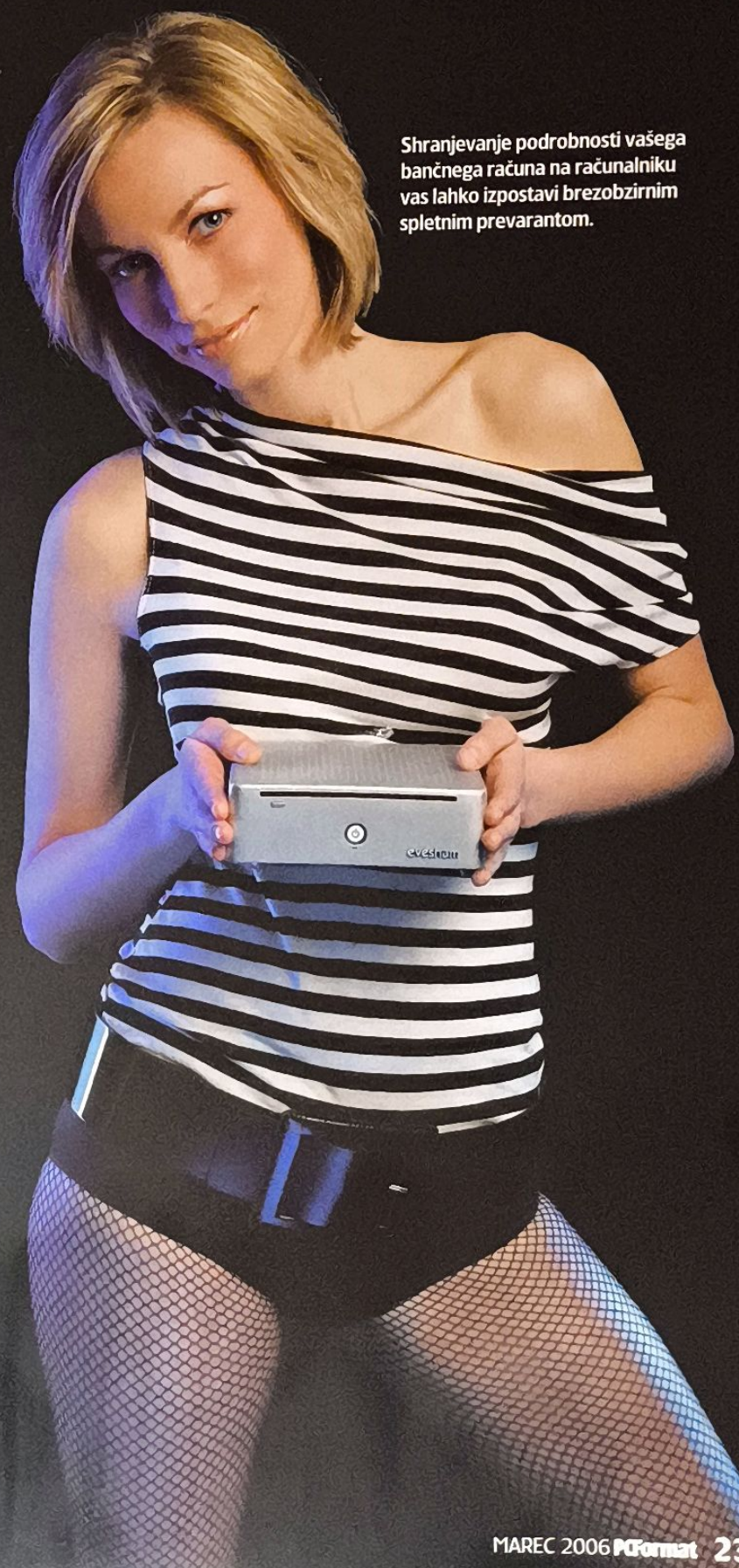
Keylogger, kos zlonamerne kode, ki zveni, kot da bi bil zamisel filmskih scenaristov, je skoraj preveč hollywoodski, da bi bil resničen – tiste vrste zadeva, za katero obstaja večja verjetnost, da jo boste videli v nadaljevanki 24, kot pa postali njegova žrtev. "Ti so veliko bolj pogosti, kot si ljudje mislijo," je povedal Kevin z odtenkom glasu, ki je izdal, da se ob tem hkrati tudi malce zabava. "Večinoma gre za trojanske konje, ki so pripeti neželenim e-poštnim sporočilom (spamu), to pa je tudi način, na katerega se širijo. Drugi prispejo preko spletnih strani za nalaganje datotek in seveda tudi prek storitev peer-to-peer. Včasih so velik problem predstavljale pornografske strani, ki pa so v zadnjih letih doživele temeljito čiščenje." Zato si je potrebno zastaviti vprašanje, kdo si pravzaprav želi vaše identitete in za kaj jo uporabi. "Odgovor je sestavljen iz dveh delov; na eni strani gre za preračunljivega zločinca, ki se želi dokopati do podrobnosti vaše kreditne kartice, zato da bi na spletu nakupoval dobrine ali v vašem imenu naročil pogodbe za mobilne telefone, na drugi strani pa gre za bolj organizirane skupine," je povedal Owen Roberts iz CPP. Oportunističen spletni zločinec se ne razlikuje tako zelo od vandalov, ki so pripravljeni brskati po vaših smeteh, da bi našli račune in bančne izpiske, takšni tatovi pa so, gledano na splošno, nagnjeni k majhnim krajam. "Gre za zločin z nizkimi stroški, ki ne zahteva veliko truda ali priprave za želene rezultate. Zato je takšne tatove lahko pregnati, saj se posvetijo novemu zločinu, če jim bo ta za manj truda prinesel enake rezultate," je povedal Roberts.

Naslove senzacionalističnih novic polnijo prav organizirani zločinci. Med njimi lahko najdete skupine bivših kaznjencev, ki osnujejo podjetja, ki na spletu prodajajo lažne identitete, velike združbe in teroristične skupine. Kraja identitete na spletu je postala bogat vir dobička. Organizacija CIFAS je ocenila, da je "kraja identitete odgovorna za nezakoniti dobiček 3,5 milijarde tolarjev dnevno", kar je natančno podatek take vrste, s katero se rad hrani rumeni tisk. Vendar pa so pristavili, da "na splošno obstajajo težave pri natančnem merjenju vpliva in obsega prevar". Kljub temu pa Roberts trdi, da "obstaja dokazana povezava s terorizmom". "Vzemite na primer 11. september, ki je bil delno financiran skozi sleparska dobrodelna društva in krajo identitete. Za te organizacije obrat k internetnemu zločinu ne predstavlja velikega preskoka." Terorizem pa ni edini madež spletnega sveta. "Trije največji krivci kraj identitete so terorizem, trgovina z ljudmi in pedofilija, vsi pa delujejo v popolnoma drugačnem obsegu kot majhne kriminalne operacije."

Uvod v keyloggerje

Ali vas kdo opazuje?

Keyloggerji, programi, ki beležijo vsak pritisk tipke na vaši tipkovnici, so že dolgo časa priljubljeno orodje preračunljivega tatu identitet. "Med tipkanjem se tipke, na katere pritisnete, običajno shranijo v medpomnilnik. Nato so poslane sistemu Windows, ki jih vstavi v trenutno aktiven program," je razložil Kevin Hogan iz Symanteca. "Keylogger se skriva v tem medpomnilniku, podvaja podatke, ki potujejo skozi, in pošlje njihovo kopijo datoteki, ki je shranjena v pomnilniku računalnika, ali tekstovni datoteki, ki je skrita na trdem disku. Običajno obstaja sprožilec, ki povzroči, da je ta datoteka poslana na internet, kot na primer točka, na kateri doseže velikost 100KB." Glede na količino tipkanja, ki ga opravite z vašo tipkovnico, si kar mislimo, da mora biti v njej veliko smeti, ki jih je potrebno razvrstiti. "Saj tudi je, vendar lahko (tatovi) ponavadi filtrirajo ravno tisto, kar potrebujejo. Novi keyloggerji postajajo dovolj inteligentni, da zaznajo določene spletne naslove, še preden pričnejo uporabniku slediti."



Shranjevanje podrobnosti vašega bančnega računa na računalniku vas lahko izpostavi brezobzirnim spletnim prevarantom.

Kraja identitete

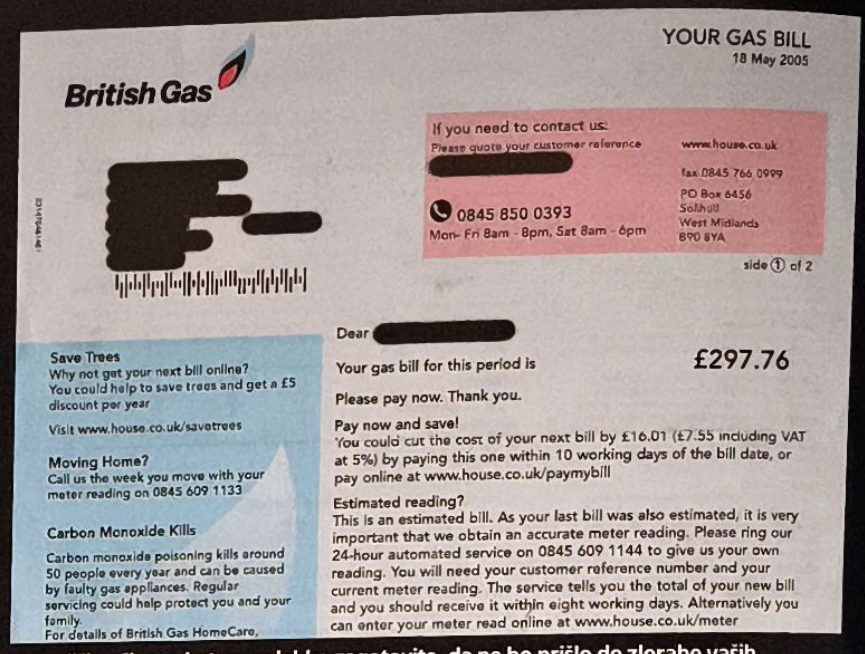
Navsezadnje si ni težko predstavljati, kako je mogoče prislužiti na tisoče in milijone tolarjev z nekaj urami skrivnega dela. Pred kratkim je neki uslužbenec vstopil v strežniško sobo svojega podjetja, naložil podatkovno bazo strank na prenosni medij, njeno vsebino pa nato prodal na internetu. Čeprav ne smemo omeniti imena podjetja ali uslužbenca, pa je nedvomno šlo za neverjetno predrzno dejanje. Dotično podjetje ni bilo površno, temveč zgolj žrtev nekoga s pravo motivacijo, znanjem in priložnostjo, ki je v tem videl način, s katerim bi lahko zaslužil majhno bogastvo v nekaj minutah. Ko je v klepetalnici razkril, da ima v lasti to bazo podatkov in da jo je pripravljen prodati najboljšemu ponudniku, se je z bodočim kupcem dogovoril, da bo preizkusno predal tri komplete podrobnosti o strankah. Kupec je te informacije preveril in se nato zadovoljen dogovoril za plačilo. Še enkrat smo bili naprošeni, da ne objavimo, koliko poročil o strankah je bilo natančno ukradenih iz podatkovne baze ali za koliko je bila prodana, vendar je uslužbenec – sedaj že bivši uslužbenec, ker so ga uspešno tožili in obsodili – z njimi zaslužil desetkrat več, kot je znašala njegova letna plača.

SPLETNO RIBARJENJE

Identitete se seveda prav tako prodajajo, a v manjšem obsegu. Spletna stran, ki je zaradi še zmeraj trajajoče policijske preiskave prav tako ne smemo imenovati, vam bo na primer prodala ponarejeno vozniško dovoljenje ali potni list. Kombiniranje vaše fotografije z identiteto nekega drugega človeka je namreč hiter in enostaven način, na katerega si lahko podjetne dušice hitro prislužijo denarce, hkrati pa je to prava grožnja za varnost. Ena izmed žrtev kraje identitete je zanjo izvedela šele takrat, ko je rezervirala svoje prve počitnice v tujini. Po tem, ko je izpolnila obrazec za svoj prvi potni list, je bila seveda šokirana, ko je izvedela, da enega že ima; zločinec je o njej zbral dovolj informacij, da se je oddal vlogo za potni list v njenem imenu in ga tudi dobil. Vse, kar je bilo drugačno, je bil njegov naslov in fotografija, ki sta bila spremenjena tako, da sta ustrezala zločincu.

Čeprav se morda zdi, da je takšno vrsto spletnega kriminala enostavno izslediti in preprečiti s pomočjo organov pregona, pa je to zaradi narave interneta zelo težko. In čeprav se transakcije izvajajo prek, recimo angleške spletne strani, pa je sam strežnik v drugi državi in zaradi tega ne sodi v pristojnost angleškega zakona. Poleg tega obstaja enostavno izsledljiva papirna sled, ki vodi skozi nekaj držav po vsem svetu in še bolj ovinkasta pot za promet na spletni strani.

Prav tako pa je zaradi druge vrzeli v zakonu presenetljivo težko pregnati primere phishinga. Novi angleški zakon o prevarah - Fraud Bill (trenutno na obravnavi v parlamentu) si prizadeva to vrzel zapreti in bi moral imeti znatni vpliv na početje, ki bo po mnenju številnih strokovnjakov šele doživelo svoj vrhunec. O njem smo povprašali višjo policijsko inšpektorko Sharon Lemon, vodjo National Hi-Tech Crime Unit, ki je spremembe opisala v pozitivni luči. "Z izjemo določenih zapletenih finančnih goljufij je večina prevar trenutno kazniva v skladu s 15. členom zakona o tatvinah (Theft Act) iz leta 1968, ki pokriva 'Pridobitev lastnine s prevaro' ali s 16. členom, 'Pridobitev denarne koristi s prevaro'." Posledično je nekdo, ki je pridobil prijavno geslo za spletni bančni račun neke druge osebe in ki to geslo uporablja za krajo denarja z računa druge osebe, zagrešil kaznivo dejanje v skladu s 16. členom. "Če phisher dobi gesla in poskuša pridobiti denar zgolj z računa banke, je poskušal kršiti 16. člen in je zaradi tega poskusa lahko kazensko preganjan, čeprav mu je podvig preprečila varnostna zaščita banke, " je nadaljevala višja policijska inšpektorica. "Vendar – in tukaj je luknja – dokler ne poskusijo gesel tudi uporabiti, niso poskušali pridobiti gmotne koristi in jih potencialno ni mogoče kazensko preganjati." Novi zakon o prevarah, ki ga lahko preberete na **tinyurl.com/8qpjt**, bo dodelil organom kazenskega pregona večje moči in možnost dodeljevanja strožjih kazni. "Novi zakon kriminalizira nepošteno lažno ali zavajajoče predstavljanje – v bistvu laganje – v pridobitne namene. Spletna stran, katere namen je phishing, je ena izmed takšnih zavajajočih predstavitev, phisher, ki se namerava kadarkoli okoristiti z vašim bančnim računom, pa bo lahko kazensko preganjan takoj, ko bo stran pričela delovati."



Najboljši način, na katerega lahko zagotovite, da ne bo prišlo do zlorabe vaših natisnjenih poročil z identiteto (kot so na primer plačani računi), je, da si omislite rezalnik papirja ali da jih zaklenete na varno mesto.

LEKCIJE ZA PRIHODNOST

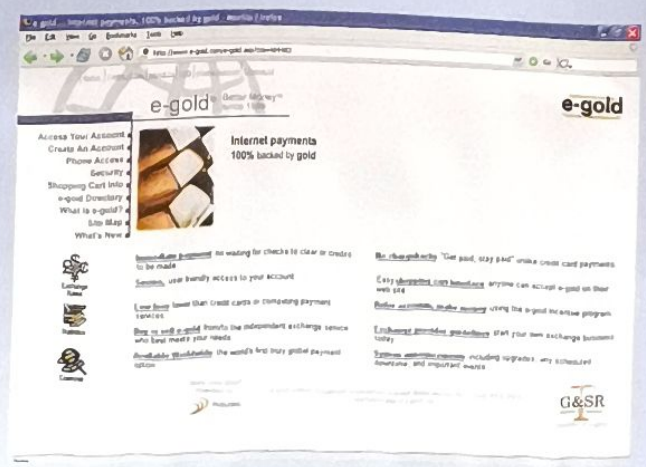
Novi zakoni o prevarah so le en del uganke, s katero se soočata zakonodaja in organi pregona po celem svetu, problem kraje identitete na spletu pa ne bo rešil katerikoli ukrep. Po podatkih Državnega statističnega urada (Office of National Statistics) ima trenutno 55% gospodinjstev v Angliji dostop do interneta, zato ni nobenega pomanjkanja bodočih zlatih jam za zločince. APACS (angleški urad za plačilni promet) ocenjuje, da polovica vseh ljudi v starostni skupini od 16 do 24 let, sploh ne ve, kaj je phishing. "Bolj ko se bodo organi zakonskega pregona osredotočali na krajo identitete, bolje bo," trdi Kevin Hogan iz Symanteca. Kar zadeva javnost, pa je "izobrazba bolj pomembna od drugih stvari. Ne glede na to, kako dober je protivirusni program pri lovu na trojanske konje in zaščito pred phishingom, pa je le toliko učinkovit, kot je učinkovit sam uporabnik računalnika. V nekaterih pogledih se bo laže izogniti kraji identitete na spletu, saj bomo pričeli videti razliko med dobrim in slabim

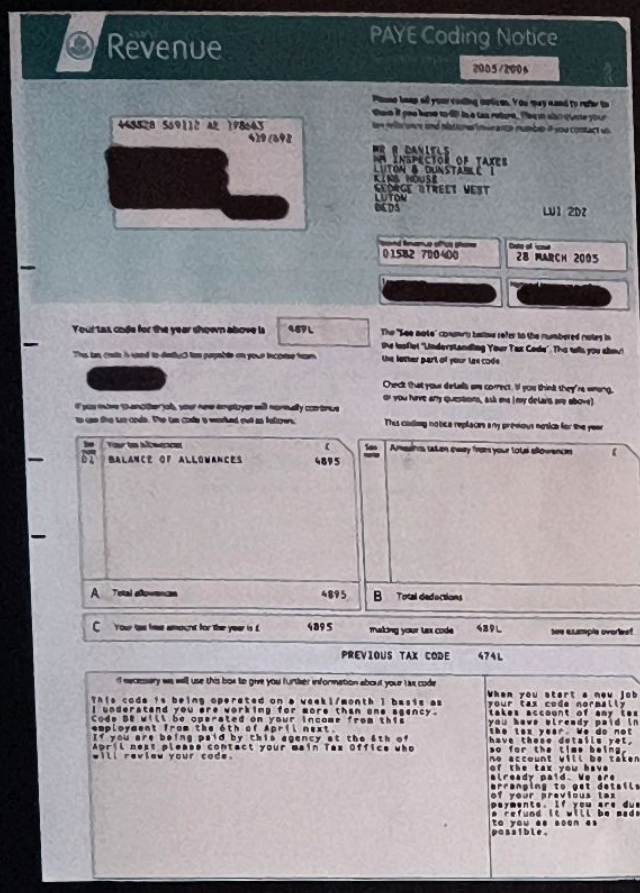
"Čeprav je phishing relativno enostavno preprečiti, pa je spyware popolnoma drugačna zadeva"

Vse, kar se sveti

Spletne plačilne storitve lajšajo življenje potencialnim zločincem

Enostavno plačevanje prek interneta je prispevalo k porasti kraj identitet na spletu s strani organiziranega kriminala, saj omogoča preprost prenos velikih količin denarja po vsem svetu, pri tem pa se izogne običajnim bančnim kanalom. Takšno plačevanje je hitro, včasih ga je izjemno zapleteno izslediti, ker pa so plačilne storitve le posredniki, in ne finančne institucije, imajo do svojih strank prav tako manj obveznosti. Čeprav E-Gold sam po sebi na primer ne krši zakona, ga pogosto izkoriščajo zločinci, saj lahko račun odprete brezplačno, prav tako pa za njegovo uporabo ni potrebno nobeno preverjanje identitete. Plačilo je preneseno takoj, ne glede to, iz katere države ste se storitvi priključili ali za kolikšno količino denarja gre. eBay in PayPal sta zaradi podobnih razlogov prav tako tarči očitkov na nekaterih področjih. Če svoj nakup oziroma nakazilo opravite s kreditno kartico, imate na razpolago varnostno možnost v obliki bančnega zavarovanja kreditne kartice.




Revenue

PAYE Coding Notice

2005/2006

MR D DANIELS
HM INSPECTOR OF TAXES
LUTON & DUNSTABLE 1
KING HOUSE
GEORGE STREET WEST
LUTON
BEDS
LU1 2DZ

01582 700400

28 MARCH 2005

Your tax code for the year shown above is 489L

BALANCE OF ALLOWANCES 4895

A Total allowances 4895

B Total deductions

C Your tax free amount for the year is £ 4895 making your tax code 489L

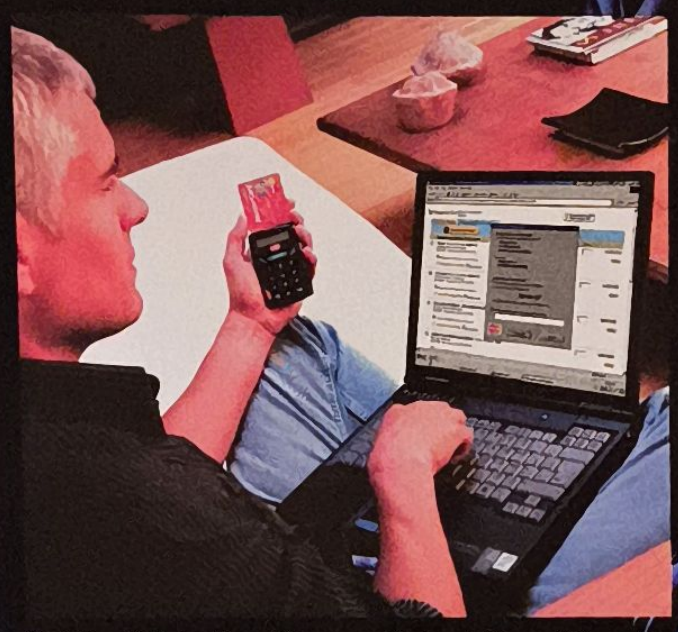
PREVIOUS TAX CODE 474L

This code is being operated on a week1/month 1 basis as I understand you are working for more than one agency. Code BR will be operated on your income from this employment from the 6th of April next. If you are being paid by this agency at the 6th of April next please contact your main Tax Office who will review your code.

When you start a new job your tax code normally takes account of any tax you have already paid in the tax year. We do not have these details yet, so for the time being, no account will be taken of the tax you have already paid. We are arranging to get details of your previous tax payments. If you are due a refund it will be made to you as soon as possible.

Spletna davčna napoved je zasnovana tako, da se bojuje proti spletnim prevaram s pomočjo varnih strežnikov.

"Čeprav se morda zdi, da je spletni kriminal enostavno izslediti, pa je to zaradi narave interneta precej zapleteno"



Čitalci kreditnih kartic so bili zasnovani tako, da bi povečali zaupanje potrošnikov pri spletnem nakupovanju.

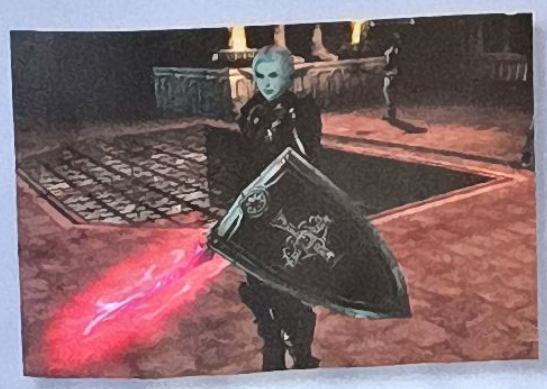
Da boste na tekočem o računalniški varnosti, spremljajte našo serijo *V mreži hekerjev*.

spywareom in adwareom – no ja, 'dober' adware resda ne obstaja, toda saj veste, o čem govorim – saj bosta postala bolj prepoznavna. Mislim, da bomo priča večji transparentnosti v podjetjih, ki so bila do sedaj precej skrivnostna v zvezi s svojimi operacijami. Ko bo zakonodaja postala strožja, jih bo prisilila, da bodo priznala, kaj počnejo".

Veliko lahko storijo tudi podjetja, katerih programsko in strojno opremo uporabljate. "Veliko podjetij deluje na osnovi 'varnosti na podlagi prikrivanja'. Uporabljajo zaprte sisteme, kodo in tehnologijo, uporabljeno v izdelkih, pa obdržijo izključno zase. V resnici bi koda in tehnologija morali biti odprti, kar bi omogočilo, da si ju ogledajo strokovnjaki in druge organizacije, ki bi se iz tega lahko učili in v izdelke hkrati prispevali svoje znanje. Prepričanje, da so zaprti sistemi bolj varni, je povsem zmotno." To je morda lekcija za Microsoft, ki slovi po tem, da svojo kodo skrbno skriva, in je zaradi na videz neskončne vrste lukenj in napak, ki so odkrite v njegovem operacijskem sistemu in spletnem brskalniku, podvržen nenehnim kritikam. Na koncu pa se kljub temu zdi, da bo kraja identitete na spletu zmeraj prisotna v eni ali drugi obliki. "V tem je problem, podoben bitki zoper viruse, saj se kot odgovor na uvedene varnostne spremembe zmeraj pojavijo nove grožnje," je zaključil Owen Roberts iz CPP. "Za opis boja proti prevaram zmeraj uporabljam frazo, ki je enako veljavna tudi za krajo identitete," je namignil. "Takšen boj še najbolj spominja na poskuse držanja stoje na zračni blazini; ta je zmeraj tam, le da se premika naokoli." *PCF* tej analogiji dodaja še opombo – dokler boste previdni, boste lahko ostali na vrhu te blazine, če ne zmeraj, pa vsaj večino časa. **PCF**

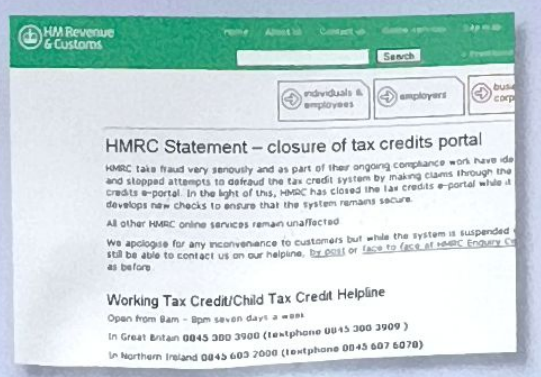
Nevarnosti na nepričakovanih mestih

Če obstaja način, na katerega lahko lažna identiteta prihrani denar, obstaja verjetnost, da ga nekdo uporablja



Umori likov

Na Kitajskem so številne trojanske konje za "phishing" uporabili za krajo identitet igralcev iger MMORPG, da bi prodali cenjeno lastnino njihovih navideznih likov in na lahek način obogateli. Tat na svoj račun prenese orožja in druge artefakte, nato pa te dragocene predmete proda – z nekaterimi zaslužijo tudi po 150.000 SIT in več.


HM Revenue & Customs

Search

individuals & employees

employers

HMRC Statement – closure of tax credits portal

HMRC take fraud very seriously and as part of their ongoing compliance work have ide and stopped attempts to defraud the tax credit system by making claims through the credits e-portal. In the light of this, HMRC has closed the tax credits e-portal while it develops new checks to ensure that the system remains secure.

All other HMRC online services remain unaffected

We apologise for any inconvenience to customers but while the system is suspended still be able to contact us on our helpline, by post or face to face at HMRC Enquiry Ce as before

Working Tax Credit/Child Tax Credit Helpline

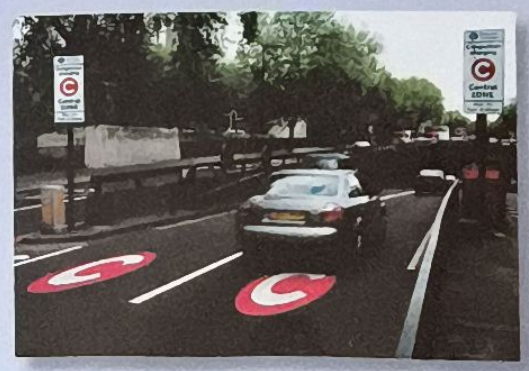
Open from 8am – 8pm seven days a week

In Great Britain 0845 300 3900 (textphone 0845 300 3909)

In Northern Ireland 0845 603 2000 (textphone 0845 607 6078)

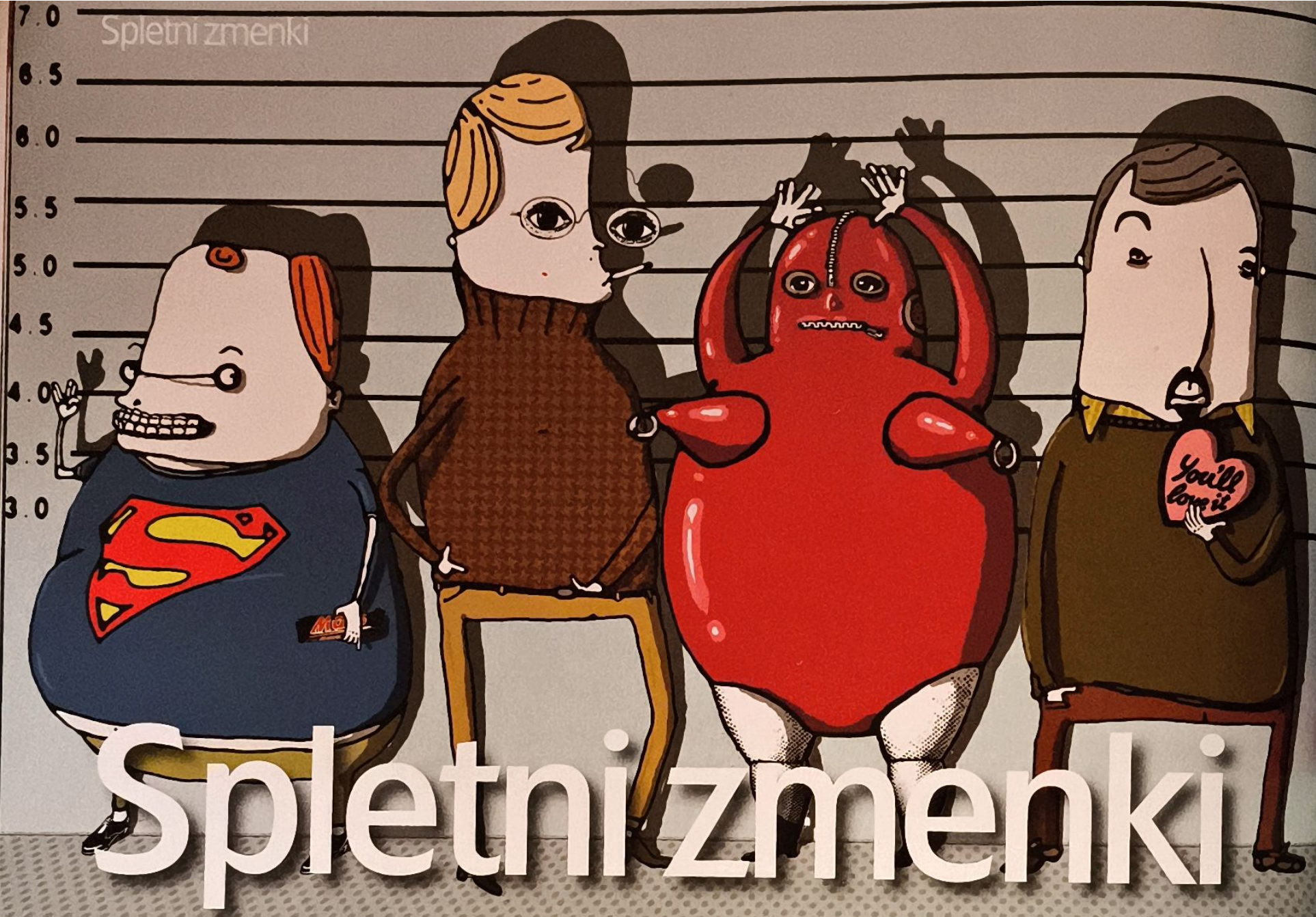
Goljufije s podporami

Delovanje spletnega portala HM Revenue & Customs za pokojnine in podpore je ustavil sam HMRC 1. decembra 2005, ko so odkrili, da so zločinci z uporabo lažnih identitet vložili v obravnavo več prijav za podporo. Šokantno pri tem je, da so preverjali avtentičnost le majhnega odstotka vseh prijav.



Blokiran zastoj

Prispevek za zastoje v prometu, ki znaša okoli 3.000 SIT in ga morajo plačati lastniki avtomobilov pri vožnji v London, je za nekatere dovolj velika motivacija. Zabeležili so veliko primerov prevar v zvezi s prispevkom za prometne zastoje, saj vozniki brezobzirno kradejo registrske tablice z avtomobilov drugih ljudi in jih pritrdijo na svoje vozilo, preden se odpravijo v mesto.



Spletni zmenki

Nikoli ne pišejo ali kličejo; še vašega profila si ne ogledajo. Spletno iskanje partnerjev je lahko težavno, a ima Nika Mraz ženski pogled na te stvari

Moja najboljša prijateljica hodi s fantom, ki ga je spoznala v *Warcraftu*. Resno. In z njim ne hodi samo v igri, temveč tudi v realnem življenju, kar seveda vključuje tudi kljunčkanje, skupno življenje in vse ostalo. Kaj pa če spadate v tisto skupino ljudi, za katere bi moja mama jasno povedala, da zapravljo "čisto preveč" časa za računalniške igre in imate originalne izdaje *Star Wars* na video kasetah, ki jih preprosto ne morete presneti in (kaj vem, zakaj) nikjer ne najdete sorodne duše? Ali še huje – ste dekle, ki ji to iz naštetih razlogov ne uspeva. OK, bodimo natančnejši – jaz sem dekle, ki se kar pošteno zanima za računalniške igre, pahnjena v svet, ki po prepričanju mnogih pripada moškim, tako da se moram pošteno namučiti, da najdem kakšno moško dušo, ki se ne bi kar takoj panično ustrašila za svojo moškost.

Zato me je prešinilo, da se iskanja zmenkov lotevam na napačen način. Upoštevala sem mamin nasvet in sem na stvari gledala z napačnega zornega kota. Če mi iskanje fanta v realnem svetu ne uspeva, bi lahko za užitke napadla kar internet.

Seveda obstaja kar nekaj načinov za iskanje partnerja prek interneta, a tisti najbolj očitni niso tako priročni za iskanje dejanskega živega človeka, h kateremu bi se lahko stisnila ponoči. Pomislite samo, kako grozljivo bi se počutila, če bi kdo dobil v roke vsebino mojega ljubega trdega diska – "kako ljubka deklica je bila včasih," bi rekla moja nekdanja razredničarka iz osnovne šole.

" Če ste stari 35 let, na sliki pa še najbolj spominjate na 67-letnega upokojenca, dobro razmislite"

Na spletu je cela vrsta odličnih spletnih strani za iskanje zmenkov, in sodeč po razmerju med moškimi in ženskimi člani, bi tam morala najti koga zase. Če vas je kdaj mikalo, da bi se prijavili na takšno stran, preberite, kakšne so bile moje izkušnje.

LOKALNO AKTUALNO

Izkazalo se je, da je velikost še vedno pomembna. Velike spletne strani, kot je na primer **http://kupido.siol.net** imajo ogromno članov in so dobro mesto za začetek. Ustvarite si lahko lasten profil in si ogledate obsežno bazo članov. Samo članstvo pa se je izkazalo za malce vprašljivo, saj sem po predhodnem brskanju po bazi in iskanju članov, ki živijo blizu mene, ugotovila, da imajo prav vsi moški in ženske trajno. Hej, menda bom najprej preverila, kaj me čaka, preden se bom prijavila. In če so člani na pogled takšni, da jih na cesti niti prvič ne bi pogledala, mi še tako visoka doza intelektualne stimulacije ne bo pomagala kaj prida.

Zapomnite si nekaj pomembnega: če ste stari 35 let, na sliki pa še najbolj spominjate na 67-letnega upokojenca, dobro razmislite, če je objavljena slika sploh primerna. Nihče vam ne grozi s pištolo, da morate na vsak način čim prej objaviti svojo sliko, zato si vzemite nekaj časa in poiščite sliko, na kateri ste vsaj približno dostojni. Dekleta na "zanimivo ekscentričnost" ne bodo padla kar prvo sekundo. Razlog za to je seveda ta, da želimo vedeti, v kakšen obraz bomo strmele na jutro po skupni noči. Že mogoče, da smo na pol obupane, a smo vseeno precej izbirčne.

DOVOLJENJE ZA BESNENJE?

Še en nasvet imam za vse, ki ne veste, kaj bi napisali v profil. Če napišete, da v prostem času najraje "gledate filme in berete", ne boste prišli daleč. Branje lahko vključuje tudi požiranje Direkta, gledanje filmov pa je lahko omejeno na filme s Chuckom Norrisom. Dajte še kak dodaten drobec informacije, konec koncev bo druge člane skupnosti tudi zanimal. Vem, da so lahko podrobnosti nevarne – kaj če priznam, da so mi všeč mehiške žajfnice, moj potencialni partner pa jih sovraži do take mere, da je zaradi tega "nogiral" že dve dekleti? Boste že preboleli, obljubim. Prebrala sem nešteto takšnih generičnih profilov, v katerih so prav vsakič napisane iste neumnosti: filmi in glasba, glasba in sprehodi, sprehodi in dihanje. Naj vam sporočim pomembno novico – vsi hodimo in dihamo, še posebej hitro v smeri stranišča, po prebiranju posebno neum-

nih profilov na kakšni strani za iskanje zmenkov, denimo.

Recimo samo, da so bili tisti najbolj očitni poskusi izničeni ad nauseam (ne metaforično). Ne, nisem pisala prav nikomur na nobeni brezosebni strani. Še profila se mi ni ljubilo dokončati. Ne morem se znebiti občutka, da so člani takšnih strani neprivlačni, žalostni osebki, poleg katerih ste morda kdaj sedeli na avtobusu in razmišljali: "O bog, prosim, naj ne izstopi na isti postaji kot jaz!" Kje so vsi tisti tipi, ki ne želijo uporabljati prenapetostne zaščite, ker bi lahko ta vplivala na snemanje najnovejših gonilnikov z interneta? Ah, točno, tarnajo, ker jim internet ne dela...

Če torej želim spoznati fanta, s katerim imam dejansko vsaj nekaj skupnega, se moram odpraviti kam drugam. Pozabiti moram na osladne strani za iskanje zmenkov: iščem torej internetno shajališče z rodovnikom, kjer je pismenost dejansko vrlina. Na slovenskih straneh tega ni, zato sem se odločila pogledati še kam drugam. Ogledala sem si kar nekaj strani, ki so popularne med ljudmi, ki iščejo sorodne duše prek interneta, a sem naletela na kar nekaj težav. Yahoo! Personals na primer zahteva toliko osebnih podrobnosti v profilu in za iskanje, da sem po desetih minutah preprosto izgubila vsak interes. Ali ste vedeli, da lahko kot svoje televizijske navade navedete tudi "prilepljen na kavč" ali celo "digitalna televizija je moj najboljši prijatelj"? Preverite sami, če mi ne verjamete. Drugi, precej večji problem pa je, da takšne strani zahtevajo plačilo članarine, če želite stopiti v stik s katerim od članov. To velja za vsa sporočila. Grrrr... Samo ugibam lahko, v katero kategorijo samskih žensk spadam, a vsekakor upam, da ne v tisto, ki bo odštela težko prislužen denar za kakšno hitro stoječe sporočilce za prvim vogalom.

NEUMNI KUPID

A počakajte malo – kaj je to? Prijatelj me je napotil na stran OKCupid (**www.okcupid.com**). Ne pravim, da jo v celoti zagovarjam (v bistvu gre za pankrta Friendsterja, le da ni tako napihnjena in zadrta), a moram priznati, da je grafično dovolj prijazna, da mi ob pogledu nanjo ni vrglo vsebine želodca v napačni smeri. Stran je pisana in moderna, ko se odjavite, pa se od vas poslovi s sporočilcem: "OK, adios. Vidiš, da internet ni tako slab?" Nekaj domačega je na tej strani, kar mi je prav všeč. Prva stvar, ki jo na OKCupid zahtevajo od vas, je ustvarjanje profila, a namesto da bi morala odgovarjati na vprašanja o konjičkih, višini, teži in televiziji, sem naletela na vprašanje, brez katerih šestih stvari ne bi mogla živeti, kar se mi je zdelo prav posrečeno.

Naslednji korak je odgovarjanje na cel kup vprašanj. Zdaj ste prav gotovo

Spletni zmenki

STRANI
ZA SPLETNE ZMENKE

Ste samski, pa ne želite več biti? Mogoče se vaš izbranec skriva na internetu...

» www.okcupid.com
Sistem za iskanje primernih partnerjev z vprašalniki in testi, ki jih pišejo uporabniki sami, odlična osebnostna analiza in popolno nezanimanje za dobiček so glavne lastnosti te spletne strani za iskanje partnerjev.

» http://kupido.siol.net
Ogromna slovenska spletna stran za iskanje partnerjev. Članov je ogromno, res pa je, da ima Kupido kar nekaj težav z registracijami novih uporabnikov, tako da se bo treba malce potruditi.

» www.zmenkarije.org
Še ena slovenska stran za iskanje partnerjev, ki ima kar nekaj članov. Čeprav v samih nastavitvah iskanja obstaja možnost za iskanje partnerjev z istimi interesi, pa slednjih ni mogoče definirati, tako da je iskanje stvar naključja.

» www.zmenek.net
Slovenska stran za iskanje partnerjev, ki pa je odločno preveč zmedeno organizirana, da bi bila simpatična, pa tudi oblikovno je daleč od tega, da bi bila dobro rešena.

» www.friendster.com
Ena največjih (in najbolj pompoznih) strani za iskanje prijateljev, ki omogoča tudi objavljanje blogov. V bistvu je čisto simpatična, a celo nekoliko preveč obsežna stran, tako da je iskanje pravega partnerja v množici članov prav težavno.

Iskanje partnerjev na internetu je lahko tudi zabavno.

Kako se zaščititi, če gre kaj narobe
Ker nič ne izraža ljubezni bolje kot prikrit naslov IP

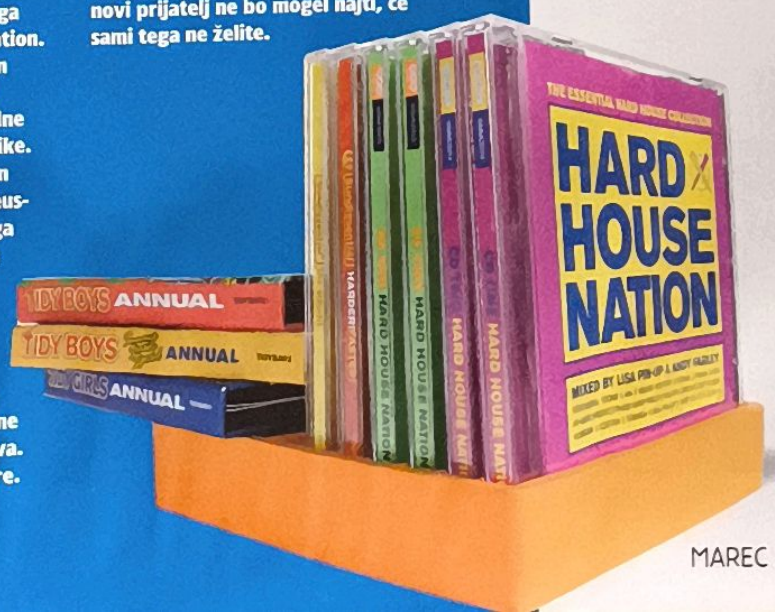
Prepričani ste torej, da ste spoznali moškega ali žensko svojih sanj prek interneta, nato pa ste odkrili, da gre za 55-letnega poštarja Franca, ki ima lastno motorno žago. Na srečo pa lahko naredite nekaj za to, da v takšni potencialni nočni mori ne boste izgubili kakšnega uda.

Najstarejši način za prikrivanje svoje prave identitete na internetu je anonimni strežnik proxy. Ti strežniki so storitve, ki v vašem imenu posredno komunicirajo z drugimi omrežnimi storitvami, vam posredujejo rezultate in skrijejo vaš dejanski naslov IP pred drugimi potencialno zoprnimi uporabniki interneta.

Če uporabljate strežnike proxy bodo drugi uporabniki le s težavo odkrili, od kod ste. Seznam anonimnih strežnikov proxy lahko najdete na spletu na spletni strani directory.google.com.

Novejša rešitev za anonimno uporabo interneta je Tor (tor.eff.org in na priloženem disku). Gre za projekt, ki ga sponzorira Electronic Frontier Foundation. Torov prefinjen protokol je enostaven način za prikrivanje identitete za ves izhodni promet, torej tudi za klepetalne programe, e-pošto in spletne brskalnike. Namesto da bi uporabljal centraliziran proxy, se komunikacije prek Tora preusmerjajo naključno prek distribuiranega omrežja usmerjevalnikov (Angleži jim pravijo "onion routers"), varnost samega omrežja pa je odvisna od števila uporabnikov, ki snamejo in namestijo Tor.

Seveda pa poskrbite tudi za to, da vaš oboroženi potencialni snubec ne bo odkril vašega primarnega e-naslova. Oglejte si storitev na www.mailexpire.com, ki ponuja časovno omejene e-naslove. Tako boste zagotovili, da vas vaš novi prijatelj ne bo mogel najti, če sami tega ne želite.



prepričani, da gre za nadležno teženje, pa ni. V bistvu je prav zabavno. Po približno 50 vprašanjih boste spadali v skupino ljudi, ki jih stran "OK razume", a verjemite, da vam bo odgovarjanje še kako všeč. Vprašanja so namreč zelo raznovrstna, od "Ali vas super-logični ljudje spravljajo ob živce?" do "Ali bi se morali evolucija in kreacionizem skupaj predavati v šolah?". Najboljše pri tem pa je, da je popolnoma brezplačno. Edina nadležna stvar je pasica za www.sex-search.com na vrhu vsake strani, slogan katere je očitno: "Poiščite si spolnega partnerja v Rochdaleu". A bodimo iskreni, če se stvari ne odvijejo po načrtih, pasica vsaj ponuja alternativo, pa čeprav v Rochdaleu...

"Edini vsaj približno dostojen način za spoznavanje ljudi je pogovor"

ŠE EN POGLED

Še preden sem se pošteno privadila na idejo, sem že dobila cel kup sporočil, med katerimi je bilo kar nekaj "dvorjenj" (možnost, namenjena tistim uporabnikom, ki so preveč prestrašeni, preleni ali premalo pismeni, da bi lahko napisali spodobno sporočilo; še dobro, da lahko dvorjenja onemogočite) od vseh sort ljudi z vsega sveta, vključno s sporočilcem čudnega tipčka, ki živi blizu mene. Če sem čisto iskrena, so bili rezultati precej mešani. Eno sporočilo od tipčka iz Anglije, ki se je vsaj toliko potrudil, da je prebral moj profil, je bilo zelo simpatično. Napisal mi je, da imam lepe oči in da naj si ogledam še njegov profil. Takšen odziv bi kar dobro sprejela, če si poba ne bi nadel vzdevka Truncheon69 (Pendrek69). Ej, fantje, vsaj poskusite skriti dejstvo, da ste pretirano pohotni... Drugi dečko je imel prav simpatičen profil, a me je napol ubil s sporočilom: "Začela bova plitko, nadaljevala pa globoko. Tvoj vdani služabnik." Mogoče sem čudaška, a se vedno izogibam moškim, ki že na prvi pogled delujejo kot potencialni zalezovalci. V svojem profilu sem omenila nekaj filmov (sicer ne ravno vrhuncev umetnosti) in dobila sem sporočilo od dečka, ki mi je grafično razložil, kaj bi delal z mano med gledanjem enega od naštetih filmov, če me le ne bi motilo, da bi mi vmes recitiral poezijo. Tudi to sporočilo je odražalo vedenje, ki ga resnično ne prenesem (zakaj bi pokvaril čisto dober film?), zato je seveda brez odgovora romalo v koš.

V ŽIVO

Malce oklevam, a mislim, da bo vse v redu. Vse počnem na pravi način – javni kraj in vse tiste razumne zadeve – tako da ne bi smelo biti težav. Kot sem že povedala, moja prijateljica že kar nekaj časa hodi s fantom, ki ga je spoznala v *World of Warcraft*. Čeprav v svojega sogovornika nisem pretirano vrtala, se mi zdi, da bi se lahko ujela, četudi se je najina zveza rodila elektronsko. Nič ni narobe s flirtanjem, pa naj bo to v bližnjem baru, na avtobusni postaji ali na dražbi v Ironforgeu. Vsa poanta mojega pisanja je takšna: nikoli ne veš, kaj se bo zgodilo ali koga boš srečal. Ne pozabite se nasmehniti vsakemu goblinu, ki ga srečate na ulici. Nikoli ne veste – eden od njih bi lahko bil karizmatičen škrat v preobleki. **PCF**

NAROBE IN PRAV V KLEPETU

Kako zagotoviti, da bo klepet s potencialnim partnerjem tekoče potekal

NIKOLI

- **Ne izbirajte neprimernih vzdevkov (xxxHorneeLadxxx bi bil zelo, zelo napačen vzdevek).**
- **Ne govorite o drugih ljudeh, ki ste jih spoznali na strani, še posebej pa jih ne primerjajte s sogovornikom.**
- **Ne postavljajte se in ne bodite mačistični. To preverjeno ne deluje.**
- **Ne predlagajte osebnega zmenka po prvem internetnem klepetu, ker je preprosto prezgodaj. Če sogovornik živi v bližini, zdržite vsaj pet pogovorov. Če je daleč stran, osebni zmenek tako ali tako ni mogoč (vsaj ne enostavno).**
- **Ne opisujte svoje zbirke DVD-jev ali CD-jev v internetnem klepetu – ta užitek si prihranite za zmenek v živo.**
- **Ne obnašajte se kot zalezovalec – tudi če vidite, da je oseba prijavljena, ne rinite na vrat na nos v klepet. Počakajte nekaj časa in ohranite vsaj kanček dostojanstva.**

VEDNO

- **Odprto se pogovarjajte o tem, kako se počutite ob spletnih zmenkarjih. Vašemu sogovorniku mogoče tudi ni prijetno.**
- **Zastavljajte veliko vprašanj in se vsaj približno potrudite, da si boste zapomnili vsaj nekaj odgovorov.**
- **Pokažite svojo ranljivo ali občutljivo plat, a ne uporabljajte preveč jokajočih emotikonov.**
- **Bodite to, kar ste – če boste dvomili v profil sogovornika, rezultati ne bodo ravno vzpodbudni. Ne pozabite, da so profili namenjeni predstavitvi, človeka pa boste bolje spoznali med pogovorom.**
- **Sčasoma predlagajte osebni zmenek. Nič ni narobe s spletnim spogledovanjem, a boste morali človeka sčasoma tudi osebno spoznati, če želite ugotoviti, ali vam je dejansko všeč ali ne.**

Trdi diski so povsod. Hitachijevi zmogljivi trdi diski so gonilo elektronskih naprav sedanjosti in vzor za naprave bodočnosti. Omogočajo vam, da naredite tako veliko – ali tako malo – kot hočete. Hitachi. Inspire the next.

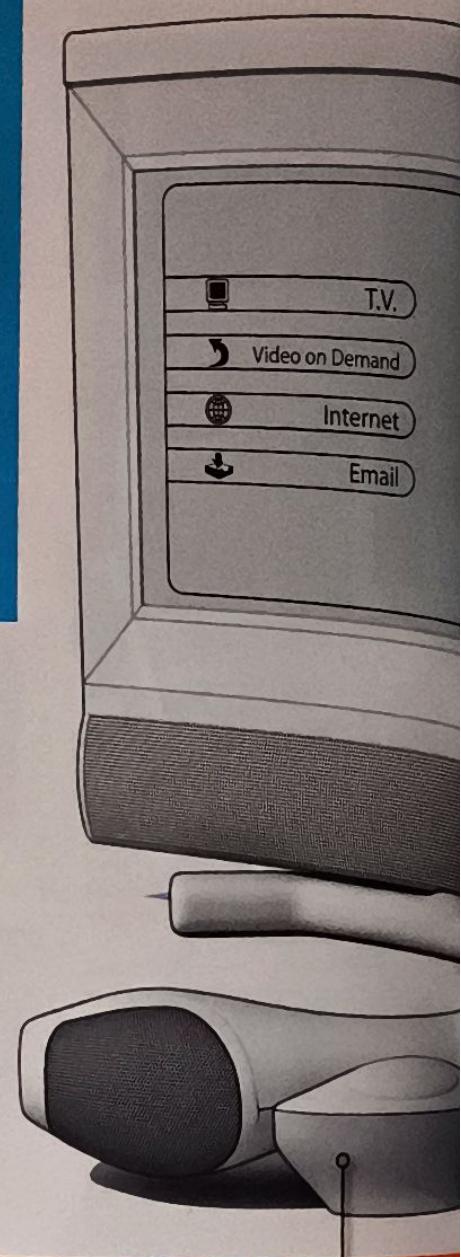
generalni distributer:
ELKOTEX d.o.o.
www.elkotex.si

elko®
Grow to succeed. ELKO Group

PRODAJNA MESTA:
ARTS d. o. o., tel: 01 242 71 55, Ribnica - **ELCOM d. o. o.**, tel: 07 354 05 00, Črnomelj - **GAMBIT TRADE d. o. o.**, tel: 01 437 63 33, Ljubljana - **GORENJE PROGRAM POINT**, tel: 03 899 28 78, Velenje - **INFO Danilo Špitalar s. p.** tel: 03 563 13 00, Trbovlje - **INTRAMIT d. o. o.**, tel: 05 393 67 80, Šempeter pri Gorici - **LANCOM d. o. o.**, tel: 02 330 01 20, Maribor - **MADISON SYSTEMS d. o. o.**, tel: 02 229 77 77, Maribor - **MENTEK LOGONET d. o. o.** tel: 05 427 17 47, Koper - **MLACOM d. o. o.**, tel: 01 500 87 75, Ljubljana - **MR2 d. o. o.**, tel: 04 530 40 00, Lesce - **ORG. TEND d. o. o.**, 02 250 57 50, Maribor - **PERFTECH d. o. o.**, tel: 04 579 01 08, Bled - **PIP d. o. o.**, tel: 07 304 56 0 Otočec - **TOPTEX d. o. o.**, tel: 03 562 52 50, Trbovlje - **VIZUAL d. o. o.**, tel: 02 539 16 50, Tišina - **POVPRAŠAJTE TUDI PRI VAŠEM LOKALNEM PRODAJALCU**

vrhunci razvoja #9

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO



Dajte nam Viiv

Prišla je nova Intelova medijska platforma. Dovolite, da vam razložimo, kako zadeva deluje

Računalniška industrija je vrgla oko na vašo dnevno sobo že pred kar nekaj leti. Prva podjetja so se usmerila proti bivalnim delom stanovanja že v devetdesetih, pa tudi Microsoftov Media Center Edition je na sceni že nekaj let. A če ne štejemo nekaj pogumnih poskusov uporabe miniaturnih računalnikov in širokozaslonskih TFT-jev, je bil multimedijski PC doslej le običajen PC z nekaj okraski, ki so zadovoljili ljubitelje sedenja na zofi in upravljanja na daljavo. Z Viiv pa je Intel definiral platformo, ki je načrtno usmerjena v osvajanje vaše dnevne sobe.

Viiv bodo mnogi dajali v isti koš kot tehnologijo Centrino, saj gre v obeh primerih za združevanje več različnih tehnologij pod eno samo streho. Vendar pa Viiv sestavlja veliko več kot samo procesor, nabor čipov in brezžična povezava. Najbolj presenetljivo pri Viiv je, da je kot standard postavljen dvojedrni procesor. Ta je v očitni prednosti, ko govorimo o domačem medijskem strežniku, kjer bo večkrat treba lokalno snemati in predvajati video in hkrati še servirati posneti material odjemalcem prek omrežja.

MOČ PROCESIRANJA

Nova platforma podpira cel kup procesorjev podjetja Intel, vključno z obstoječima dvojedrnima izvedbama Pentium D in Extreme Edition, ter v tej številki opisanim dvojedrnim Pentiumom M s kodnim imenom Yonah. Seveda to s seboj potegne tudi specifične zahteve pri izbiri nabora čipov: za procesorje Pentium 4 potrebujete nabore 945B, 945P ali 955X, za procesor Yonah pa nov nabor Calistoga. Kljub temu pa na tem področju Viiv ne ponuja pravzaprav ničesar radikalno svežega.

Če pogledamo izven okvirov temeljne logike, specifikacija ne preseneča z zahtevo po Intel HD Audio z analognim izhodom najmanj 5.1 ali S/PDIF. Ena od zahtev je tudi daljinski krmilnik, združljiv z Windows MCE, in seveda omenjeni operacijski sistem. Se pa nekaj šušlja, da Apple pripravlja Mac Mini, ki bo temeljil na platformi Viiv. In ko smo že pri šušljanju, moramo omeniti tudi govorico, da Intel skupaj s tajvanskimi proizvajalci razvija različico Viiv, ki bo delovala s sistemom Linux. Tako se bo seveda znižala sama vstopna cena tovrstnih naprav.

Viiv zahteva veliko več nadzora nad programskim okoljem kot Centrino. Intelov sklop gonilnikov je še en obvezen dodatek, vključuje pa gonilnike za HD Audio, RAID, grafično kartico in omrežje. Slednji je zasnovan tako, da boste lahko postavili in nastavili domače omrežje zgolj z uporabo daljinskega krmilnika. Omogočen bo tudi poseben način izklopa računalnika, ki sicer spominja na stanje pripravljenosti, vendar se od njega tudi bistveno razlikuje. Pri njem se bodo izključili vsi vidni znaki, da je sistem vključen, hkrati pa bo ta še vedno izvajal določene procese v ozadju. To pomeni,

KAJ JE ZUNAJ ŠKATLE?

DRM ZA NA POT Intel vztraja pri stališču, da z DRM-jem "okužena" glasba in filmi, ki ste jih kupili v spletnih trgovinah, ne bodo vezani zgolj na trdi disk PC-ja Viiv. Ko se bo Viiv uveljavil, pričakujte celo vrsto pripomočkov, ki bodo kopirali vaše kupljene in zaščitene datoteke na druge naprave.

VOJNA STANDARDOV V razvoj Viiv je vpleten Microsoft, zato ne preseneča, da se trenutno podprte naprave pogovarjajo zgolj z Windows Media Playerjem. To seveda izključuje iPod in PSP, vsaj tako dolgo, da bo nekdo spisal primeren vtičnik. Potrjena je podpora za predvajalnike podjetij Creative in Dell.

MEDIJSKA USMERJENOST PC-ji Viiv so zasnovani tako, da se uporabljajo v navezi s HDTV, kar pomeni, da je preprost vmesnik nujen. Vsako škatlo Viiv bo poganjal sistem Windows Media Center Edition, z vsemi funkcijami pa boste upravljali s pomočjo ustreznega daljinskega krmilnika.

DVOJNO PROCESIRANJE Procesorji, uporabljeni v škatlah Viiv, se bodo bistveno razlikovali od sistema do sistema, vedno pa bo šlo za dvoprocesorske sisteme, kar bo zagotavljalo hitro dekodiranje filmov v visoki ločljivosti. Pri Intelu pravijo, da standard Viiv zagotavlja tudi tiho delovanje in dobro reševanje morebitnih težav s hlajenjem.

LEPOTA IN DODATKI Jejhata, kaj ni tale majhna škatlica luštna in privlačna? Ne dvomimo pa, da bo Viiv v preobleki Mac Mini zahteval zunanjo napajalno enoto velikosti štruce kruha.

Ilustracija Marcus Penna

da je lahko računalnik navidezno izključen, vseeno pa lahko pri polni hitrosti snema vašo najljubšo TV serijo ali pa vam pusti dostopati do shranjenega materiala. Edini indikator, da vaš računalnik med tem še vedno deluje, bo brnenje znotraj škatle.

BREZ DRM

Intelov Viiv pa prinaša tudi določeno količino kontroverznosti. Računalniki Viiv morajo uporabljati vgrajen Intelov Media Server, zaradi katerega je PC Viiv bolje povezljiv z ostalimi medijskimi napravami naprednega doma. Media Server vključuje pogon za kodiranje, ki samodejno pretvori avdio in video datoteke v format, ki ustreza standardom Digital Living Network Alliance (DLNA). Ti so določeni tako, da omogočajo ostalim napravam, ki delujejo v skladu z DLNA, predvajanje brez zatikanja. To je uporabno, saj DLNA podpirajo tako velika imena računalništva, kot je Microsoft, kot tudi velika podjetja s področja uporabne elektronike, kot sta Bang and Olufson in Kenwood.

Na prvi pogled se to sliši odlično, saj je tako omogočen hiter dostop na daljavo do medijskih datotek na združljivih napravah, vendar pa so nekatere analitike prestrašile določene omejitve. Čeprav DLNA določa JPEG kot format za slike, LPCM kot format za zvok in MPEG2 kot format za video, se lahko uporablja tudi nekaj drugih formatov, vključno z Windows Media. Pri Intelu pa pravijo, da Viiv omogoča izbiro formata kodiranja, hkrati pa se prilagodi napravi, s katero je povezan.

DRM bo očitno ena bolj kontroverznih stvari v svetu računalništva v 21. stoletju. Pri Intelu so nam povedali, da se vsebina, ki jo spravite na Viiv, ne bo samodejno pretvorila v datoteke Windows Media z zapisom DRM, kar pa nekatere analitike skrbi. Čeprav oznaka Viiv zagotavlja, da se bodo vse tovrstne medijske gotovo razumele z vašim PC-jem Viiv, pa je to po drugi strani morda tudi zagotovilo, da bodo to tudi edine naprave, ki se bodo z njimi razumele.

MAJHEN ALI ODLIČNO OBLIKOVAN?

Čeprav ima Viiv ogromno natančnih določil glede združljivosti komponent, pa ostaja ena stvar nedefinirana – sama velikost naprave. Konec leta 2005 je Intel na prireditvi IDF predstavil Viiv v ohišju, ki je spominjalo na Mac Mini, kar pomeni, da je bila velikost takšna, kakršna bi po predstavah večine uporabnikov velikost medijskega PC-ja morala biti. Vendar pa je prvi uradno izdani Viiv PC, Packard Bell ixtreme Gold S1919, oblikovan kot tradicionalni namizni računalnik – verjetno zato, da bi vanj laže spravili videu prijazen trdi disk s 7200 obrati v minuti in kapaciteto 300GB, 10 vrat USB in avdio po standardu 7.1. Platforma torej samo zagotavlja popolno medsebojno sodelovanje enot, nikakor pa ne omejuje proizvajalcev pri določanju oblike ali vrste naprave.

Tako kot Centrino, je tudi Viiv ravno toliko povezan z novo tehnologijo kot z marketingom. Pri standardu Centrino je Intel uspešno povezal procesor za notesnike Pentium M z brezžičnim povezovanjem in konceptom mobilnega računalništva. Podjetje upa, da bodo nekaj podobnega izpeljali tudi z Viiv. Njihov cilj je, da bi ta oznaka postala sinonim za prihodnost digitalne zabave, od naprednih videorekorderjev do domačega medijskega omrežja in prenosnih predvajalnikov.

Jasno pa je, da Intel ni edino podjetje, ki želi svoj logotip nalepiti na vse, kar se zadeva vaše digitalno življenje. AMD Live!, ki je bil najavljen pred kratkim, je odgovor iz zelenega kota, prav nič pa ne čudi niti dejstvo, da so zanimanje pokazala tudi bolj tradicionalna podjetja iz sveta digitalne zabave. Navsezadnje Viiv zelo spominja na koncept, ki ga Sony s svojo serijo VAIO želi vpeljati že leta. Govori se, da je Intel vložil v oglaševalsko kampanjo Viiv kar 300 milijonov dolarjev in da so v sodelovanje že pristali veliki igralci iz ZDA, kot so MTV Networks, AOL in ESPN. Nekaj dodatnih novic o Viiv lahko z naše strani pričakujete že naslednji mesec, nekaj pa ostaja kot pribito: težko boste pobegnili Intelovi oglaševalski ofenzivi v tem letu. **PCF**

NASLEDNJI MESEC
POENOTENI SENČNIKI
OGLEDALI SI BOMO VELIKO SPREMEMBO, KI SE OBETA ARHITEKTURI GRAFIČNIH KARTIC V PRIHODNOSTI.

Popolnivodič

4. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

Vzdrževanje računalnika in odpravljanje napak

KNJIGA + CD 1250 SIT

VSEBINA

→ 116 strani preprostih, a učinkovitih nasvetov za vzdrževanje računalnika

- Zaščitite računalnik
- Pospešite delovanje računalnika
- Vzdržujte trdi disk
- Odpravite težave s strojno opremo
- Izkoristite internet
- Načrtujte samodejno izvajanje opravil

In še veliko več v skupaj enajstih poglavjih

BREZPLAČEN CD-ROM

4 celotni programi v vrednosti 13.000 tolarjev in zbranih še 50 orodij za učinkovito vzdrževanje računalnika in odpravljanje napak.

FERRARI

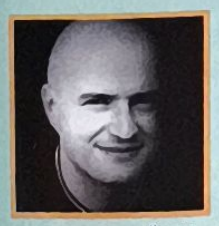
Končno je prišel čas, ko lahko imate Ferrarija. Lahko se svojim znancem in prijateljem pohvalite, da vam brez Ferrarija sploh živeti ni, da vam omogoča vsakodnevno delo, seveda pa je fantastično lep. Še najboljše pa je to, da vas ob njegovi uporabi manj bolijo oči. Halo?!?

Seveda, govorim o Acerjevem monitorju, na kateremu počiva poskočni konjič, ki krasi dotične italijanske športne avtomobile (da tega ne bi kdo zamenjeval z Stuttgartskim Porchejem, ki ima v svojem logotipu prav tako iskrivega konjiča). Končno se je Acer opogumil in poleg prenosnikov serije Ferrari ponudil tudi monitorje LCD, ki so, vsaj na pogled, resnično lepi. Seveda, Acer ima svojo tehnologijo, imenovano CrystalBrite, ki je po učinku precej podobna Toshibini tehnologiji TruBrite in daje povsem primerljive blagodejne učinke na oči, kakršne lahko srečamo pri notesnikih. Seveda so CrystalBrite vgradili v to najbolj prestižno serijo monitorjev, kar jih Acer premore, in naše mnenje je, da sploh niso naredili koraka v napačno stran. Na strani 44 lahko preberete test enega takšnih monitorjev in presodite sami.

Intelov prenosni paradni konj

Intel Core Duo obljublja nebesa, na strani 34 pa preberite, če se nismo z njim slučajno znašli v vicah

PCFormat-ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK
Trdi, da se je pomlad začela in da je čas, da se zaljubi. Ne vemo pa točno, zakaj po cele dneve sedi doma in gleda filme.

UROŠ JAUŠOVEC
Ta mesec se je odločil, da se bo posvečal svojemu psu, zato smo ga prepričevali, naj kaj napiše, med tekanjem za njegovim štirinožcem.

BARBARA BANOVIČ
Brez muje se še čevelj ne obuje, so ji rekli, zato se je tega poskušala rešiti tako, da je hodila bosa, potem pa je tarnala, da jo zebe v noge.

ALJOŠA HANCMAN
Zabaval se je s Hitachijevo kamero in uredništvo oropal za vse mini DVD-je, kar smo jih še imeli na zalogi.

TOMAŽ KOTNIK
Da mu ne bi bilo dolgčas, smo ga zaposlili s testiranjem programov, a je skoraj odpovedal, ker je trdil, da so škatle pretežke.

GREGOR MRAZ
Trdno se je odločil, da ne bo dobil ptičje gripe, zato je svoje štiri papige podaril zelo bogati stari teti.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupeijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

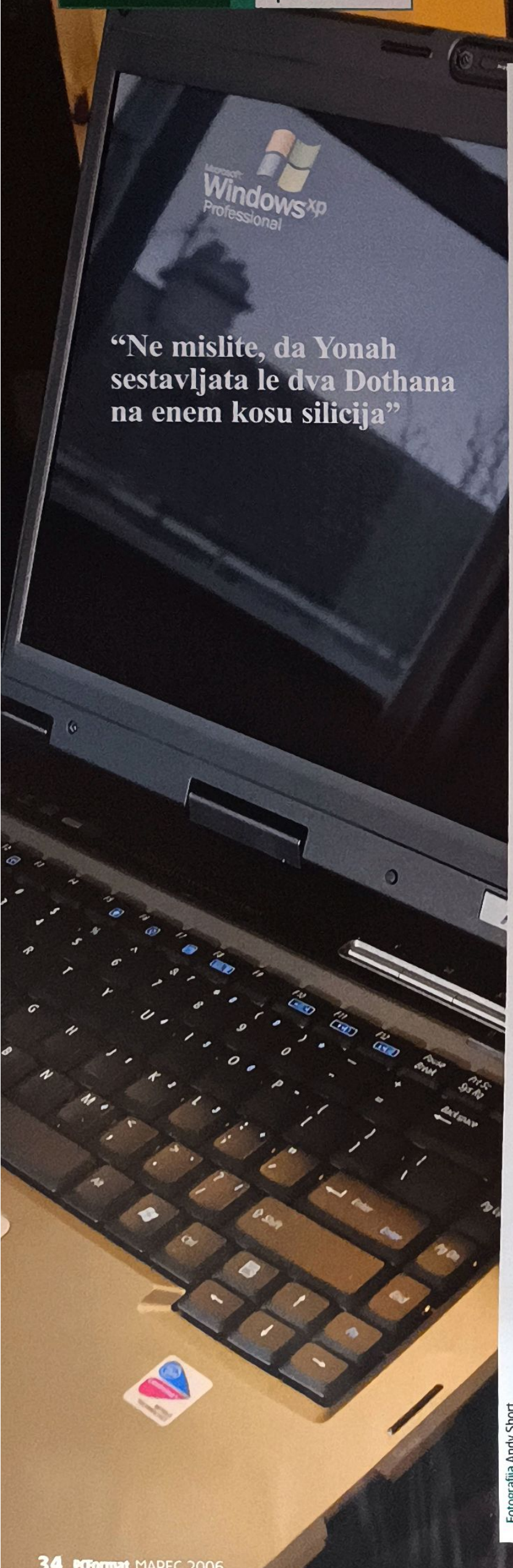
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 34 Intel Core Duo T2500
str. 38 Minitest projektorjev
str. 40 Creative Zen Vision M
str. 41 Thrustmaster RGT Force Feedback Pro
str. 42 Hitachi DZ-MV730E
str. 42 Enermax CS-721-B
str. 43 PCplus MP-910
str. 44 Acer F-19"
str. 44 Biostar iDeq 330P
str. 45 V-Tec Pen Drive
str. 45 Saitek Pro Gamer Command Unit
str. 45 XPS 2.140
str. 45 Canyon Portable Data Storage CN-OTG
str. 46 Project Dogwaffle
str. 47 Panda Platinum 2006 Internet Security
str. 47 WinZip 10.0



MOBILNI MONSTRUM

Intel Core Duo T2500 2.0GHz

Novo ime in dodatno jedro za Intelov popularen procesor za notesnike. Pri *PCFormatu* razmišljamo, če bo dvakrat boljši od Pentiuma M

Cena Od. 90.000 SIT (za 1.000 enot in več) **Proizvajalec** Intel **Na spletu** www.intel.com

Intel vrača udarec, in vrača ga zdaj. V zadnjih dveh letih je največji proizvajalec čipov na svetu moral kaj nekajkrat poražen odcapljati v kot pred AMD-jevimi neustavljivimi procesorji Athlon 64. Leto 2006 pa bo drugačno. Začelo se je s tem dvojedrnim procesorjem na notesnike, sledila pa bo še cela serija novih procesorjev. Do konca leta bodo vsi Intelovi procesorji, za namizne računalnike, strežnike in notesnike, zasnovani na popolnoma novi arhitekturi. Očitno se bodo pri Intelu zadovoljili izključno samo s prevlado v vseh sektorjih.

PRAŽENI ČIPI

To je enostaven povzetek Intelove trenutne situacije in načrtov za leto 2006, ozadje novega mobilnega čipa pa je nekoliko bolj kompliciran. Intel že ima odličen procesor za notesnike. Pentium M ima že zdaj popolnoma drugačno zasnovo od vroče in ne najbolj posrečene družine namiznih računalnikov Pentium 4 in Pentium D s tehnologijo Netburst, ki se z AMD-jevimi procesorji ne morejo prav kosati. Pentium M ima sicer nižjo frekvenco, a je energetsko izjemno učinkovit. Procesor je bil tako uspešen, da je Intel celo napovedal ukinitev družine procesorjev za namizne računalnike s tehnologijo Netburst. Vsi prihajajoči procesorji za široko potrošnjo bodo zasnovani na čipih za notesnike, kodno ime nove družine procesorjev pa je Merom.

A to ne bo čip, o katerem govorimo tokrat. Ta procesor nosi kodno ime Yonah, gre pa za naslednjo generacijo obstoječih čipov Pentium M, Dothan. Torej ne gre za primer Intelove mikroarhitekture naslednje generacije, ki bo predstavljena poleti. Yonah pa ni le par Dothanov na eni rezini silicija, to si dobro zapomnite.

Seveda so tehnične specifikacije čipa predvidljive. Tako kot Dothan, je tudi Yonah samo 32-bitni čip, katerega prednik je procesor Pentium Pro. Gre torej za procesor z relativno nizko frekvenco in kratkimi cevovodi (najverjetneje 12- ali 13-stopenjski; Intel ni dal uradnih specifikacij), ki je zmožen kar nekaj več izračunavanja na cikel kot procesorji z dolgimi cevovodi, kot je na primer P4 Prescott. Frekvence, pri katerih procesorji Yonah delujejo, tudi niso ravno revolucionarne, saj najhitrejši model deluje pri skromnih 2,16GHz.

YONAH SE PREDSTAVI

Na tem mestu pa se podobnosti z Dothanom končajo in začenja se zgodba o čipu Yonah. Gre namreč za prvi dvojedrni procesor za notesnike na svetu. To pa seveda pomeni, da ima Intel v tem segmentu trga precejšnjo prednost. Ime Pentium M sta zamenjali imeni Core Duo in Core Solo za dvojedrne in enojedrne čipe, pri Intelu pa so začeli procesorje tudi na novo oštevilčevati. Komaj smo se pošteno navadili na marketinške oznake s tremi številkami, kot je na primer Pentium M 760, pa se moramo spet navajati na nova imena, kot je Core Duo T2600. Zadnji alfanumerični del imena je sestavljen iz črke, ki označuje energetski razred (L za procesorje z nizko porabo in T za zmogljivejše čipe) in štirimestne številke procesorja, ki označuje zmogljivosti in možnosti. Intelovim marketingarjem preprosto moramo čestitati, saj jim je uspel mega trik z zamenjavo že prej neprebojnega sistema označevanja zamenjati z novim, ki nas bo še znatno bolj zmedel.

Zaenkrat sta na voljo dva modela energetsko varčnih procesorjev Core Duo, in sicer pri 1,5GHz in 1,66GHz, zmogljivejše izvedbe pa bodo imele frekvence od 1,66GHz do 2,16GHz. Na voljo bodo tudi cenejši procesorji Core Solo, ki bodo imeli frekvenco 1,66GHz. Novo grozno poimenovanje pa

KAKO SMO TESTIRALI

Kako smo vlekli niti

Intelov novi procesor Core Duo smo podvrgli celi seriji zahtevnih večnitnih in enonitnih aplikacij, vključno z igrami, grafičnimi programi in programi za kodiranje in dekodiranje medijskih datotek. Čeprav notesnika s procesorjema Yonah in Dothan nista imela istih grafičnih čipov, smo Far Cry poganjali pri ločljivostih 640 x 480 in 800 x 600, da bi ugotovili, ali na rezultate vpliva procesor ali grafični čip.

Novega čipa pa nismo le primerjali s poslavljajočim se Dothanom, temveč tudi z namiznim računalnikom s primerljivimi komponentami in AMD-jevim procesorjem Athlon 64 X2 3800+ pri 2.0GHz. Tako smo si ogledali, kako se Intelov novi čip obnese v primerjavi z najboljšim dvojedrnim procesorjem na trgu, ki deluje z isto frekvenco. Podatek, ki je pri tem pomemben, pa je ta, da ima 3800+ le 512k predpomnilnika na jedro, Yonah pa ima kar 2MB deljenega predpomnilnika.

Za testiranje avtonomije baterije smo notesnik s čipom Yonah pustili delovati pri polni in zmerni obremenitvi, v obeh primerih pa je bil zaslon srednje močno osvetljen.

Fotografija Andy Short

vseeno kaže na trud, ki ga je Intel vložil v prvi dvojedrni procesor na notesnike. Na dolgem seznamu inovacij in sprememb so popravki vseh pomanjkljivosti Pentiuma M, vključno z največjim problemom, s katerim se bo soočil katerikoli dvojedrni procesor za notesnike – s porabo energije.

BLAZNI PRIHRANKI

Večina zmogljivostnih izboljšav je na področju, kjer Pentium M ni ravno blestel, in sicer pri izvajanju ukazov SSE in računanju s plavajočo vejico. Prepustnost dekodirnika SSE je tako izboljšana, ukaze SSE2 zdaj izvajajo vsi trije dekodirniki SSE (v vsakem jedru), dodana je bila podpora za SSE3, izboljšano pa je bilo tudi računanje s plavajočo vejico. V teoriji bi morale te izboljšave zmanjšati razliko med procesorji za notesnike in namizne računalnike v različnih aplikacijah in opravilih, kot je na primer dekodiranje visoko-ločljivostnega videa. Yonah bo dobil nov zagon tudi na račun hitrejšega sistemskega vodila (667MHz namesto 533MHz) in podpore za 667MHz pomnilnik DDR2, kar prinaša novi nabor 945, in seveda zaradi novega procesorskega vodila. Podatkovna širina procesorja je vedno pomembna za delovanje celotnega sistema, za dvojedrne procesorje pa je ključna. Jedra, ki čakajo, da bodo do njih prispeli podatki, potrebni obdelave, ne morejo delati prav ničesar. O podrobnostih pri Intelu ne dajejo prav nobenih informacij, a je videti, da bo imel čip tudi že integriran vmesnik za vodilo, ne le ločenega procesorskega vodila, ki še vedno ni integrirano v sam čip. To pomeni, da se lahko določene vrste komunikacije med jedroma izvajamo v samem čipu, ne da bi se morali jedri za medsebojni pogovor zanašati na relativno počasno in dolgotrajno pot prek severnega mosta in nazaj v procesor, kot to počnejo običajni procesorji Pentium D.

Tako smo prispeli do še ene ključne inovacije, ki je bo deležen Yonah, in sicer 2MB novega "pametnega" predpomnilnika (Smart Cache). Namesto da bi imelo vsako jedro lasten predpomnilnik, je v Yonah vgrajen en sam drugonivojski predpomnilnik, ki si ga jedri dinamično delita na zahtevo. To še dodatno zmanjša promet prek procesorskega vodila in zmanjša število nedejavnih ciklov. Gre za popolno novost na trgu potrošniških dvojedrnih procesorjev, omogoča pa jo vmesnik za vodilo, ki ždi pripravljen med izvršilnimi jedri in predpomnilnikom.

V tem enostavnem plastičnem ohišju je izjemna mobilna moč.

Pametni predpomnilnik pa ne izboljša le zmogljivosti, temveč tudi omogoča prvo od mnogih strategij za varčevanje z energijo – izklopiti zna namreč nedejavne dele predpomnilnika in tako zniža porabo. Poleg spremenljivih napetosti in frekvenc Yonah obvlada kar šest različnih načinov delovanja, od polne aktivnosti do stanja, ki ga pri Intelu imenujejo Enhanced Deeper. Še ena pomembna novost pa je, da je Yonah prvi Intelov čip za notesnike, izdelan v 65nm procesu. Pri Intelu zato trdijo, da se lahko zaradi teh izboljšav in novosti novi dvojedrni procesorji po porabi energije celo kosajo z enojedrnimi predhodniki.

SKUPAJ SMO MOČNI

Tako imamo torej skoraj identično porabo, a dvakrat višje zmogljivosti na račun dveh jeder, kajne? Ne ravno. Z zmogljivostnega vidika Yonah ni ravno čisto zmagovalec, je pa pošteno navdušil. V večnitnih aplikacijah, kot so *Windows Media Encoder*, *Photoshop* in *iTunes*, je dvojedrni 2.0GHz Yonah za kar 71 odstotkov hitrejši od Dothana pri isti frekvenci. Rezultat je prav osupljiv, če pomislimo, da imata oba procesorja tudi približno enako

Surova moč Preslerja

Zadnji procesor Neburst se prikloni in se sekundo kasneje kremira

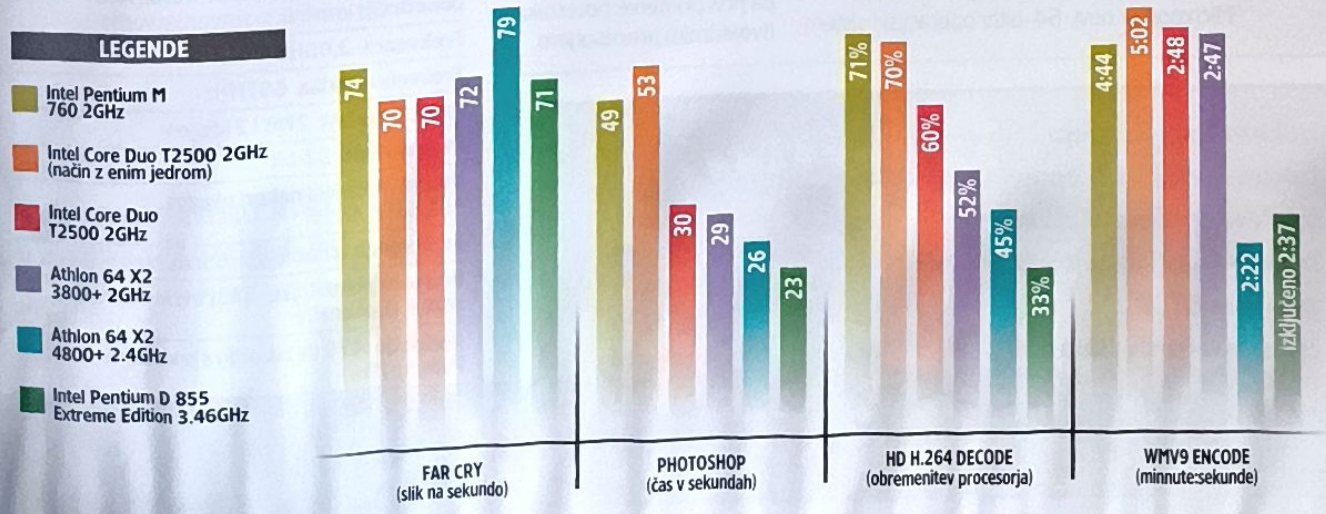
Bitke za vse višje frekvence je konec. Intel je predstavil Pentium D Extreme Edition 955, ki je zadnji primerek procesorja z jedrom Netburst. V enojedrni izvedbi je procesor znan kot Cedar Mill, gre pa za vroče jedro Prescott Pentium 4, izdelano v 65nm procesu. Ta novi Extreme Edition pa so pri Intelu predstavili kot dvojedrni procesor s čipom Presler. V bistvu gre za dve popolnoma ločeni procesorski jedri Cedar Mill, ki sta preprosto stlačeni v en sam procesor. Za Intel je takšna konfiguracija logična, mogoča pa je zato, ker Intelovi dvojedrni procesorji, zasnovani na jedrih Pentium 4 ne poznajo nobene vrste komunikacije med jedri. Tudi proizvodnja takšnih procesorjev je precej enostavna in ima manjši izmet kot proizvodnja dvojedrnih procesorjev, ki so izdelani iz enega samega kosa silicija, kot so bili prvi Pentiumi D Smithfield. Če eno jedro na procesorju Smithfield odpove, je fuč cel procesor, Preslerje pa je mogoče izdelati iz kateregakoli delujočega jedra Cedar Mill.

Zmogljivostno gledano ima Presler za 260MHz višjo frekvenco v primerjavi z najhitrejšimi dvojedrnimi Smithfieldi, pa še višjo frekvenco vodila ima, in sicer 1.066MHz. Žal pa tudi to še vedno ni dovolj, da bi lahko v večini testov porazil AMD-jevega Athlona X2 4800+, kaj šele AMD-jevega paradnega konja, Athlona 64 FX-60, ki je prava dvojedrna pošast. Presler pa dokazuje nekaj drugega, in sicer to, da prinaša 65nm proizvodni proces kar nekaj možnosti dodatnega višanja frekvenc, saj je naš primerek dosegel 4GHz, in to samo z običajnim zračnim hlajenjem.

"Nismo se mogli upreti, da ne bi onemogočili enega jedra in preverili, kako se obnese samo"

Prvi dvojedrni čip za notesnike na testu

Kako se Yonah obnese v primerjavi z drugimi sorodnimi čipi in čipi za namizne računalnike?



PODATKOVNA ŠIRINA POMNILNIKA	SISOFT SANDRA SSE2
3,311 MB/s	24,098 it/s
3,925 MB/s	21,146 it/s
3,925 MB/s	42,294 it/s
5,432 MB/s	41,499 it/s
5,786 MB/s	49,823 it/s
6,212 MB/s	65,247 it/s

VZDRŽLJIVOST BATERIJE (polovična svetlost zaslona)	
Intel Core Duo T2500 PROCESOR NEOBREMENJEN	2:20
Intel Core Duo T2500 POLNA OBREMENITEV	1:29

OD BLIZU Dvojedrni procesor Yonah

Dve jedri
Tu velja, kar piše na škatli: dva prvonivojska predpomnilnika in dva procesorja na enem čipu. Yonah ni samo prvi primer mobilnega procesorja, ki obvlada nabore ukazov SSE 1, 2 in 3, temveč tudi prvi procesor, ki to zmore podvojeno.

Nizka poraba
Zaradi nekaterih prav genialnih tehnik za nižanje porabe je Core Duo približno enako požrešen pri isti obremenitvi kot enojedrni Dothan, kar je verjetno največji dosežek tega procesorja.

Predpomnjenje
Z dinamičnim dodeljevanjem predpomnilniških virov dobi bolj zaposleno jedro večji dostop do pomnilnika. Če eno jedro ni dejavno, bo torej imelo drugo jedro na voljo cela 2MB hitrega predpomnilnika za izvajanje enojedrnih procesov. Vprašane pa je, če je to dovolj za izničevanje višje latence.

Policist
Čeprav si obe jedri delita en vmesnik za komunikacijo z zunanjim svetom, pa je slišati špekulacije, da obstaja tudi logični vmesnik med jedroma, ki ga pri Intelu niso prav pojasnili, ta pa bi naj omogočal hitrejšo komunikacijo med jedri kot to omogočajo drugi dvojedrni čipi.

porabo. Dvojedrni procesor pa ne prinaša le hitrejšega kodiranja ali procesiranja slik. Omogoča tudi izvajanje opravil, na katera smo lahko doslej kar pozabili, vključno z dekodiranjem visoko-ločljivostnega videa H.264. To pa je opravilo, s katerim imajo težave celo najzmogljivejši enojedrni procesorji za namizne računalnike, vključno z AMD-jevim Athlonom 64 FX-57. In kot vsak dvojedrni čip, je tudi Yonah izjemno marljiv pri večopravilnosti.

Kje je torej problem? V enonitnih aplikacijah (najbolj opazno v igrah) je Yonah celo malce počasnejši od Dothana, ki deluje pri isti frekvenci. Ker pač smo takšni Nejeverni Tomaži, kot smo, se nismo mogli upreti skušnjavi, da ne bi onemogočili enega od jeder in preizkusili, kako se posamezno jedro obnese v primerjavi z Dothanom v zmogljivostnih testih. Rezultati so pokazali, da je eno samo jedro Yonah manj zmogljivo od Dothana, celo v aplikacijah, ki zahtevajo izvajanje ukazov SSE in veliko računanja s plavajočo vejico, kot je na primer kodiranje videa. Ali nas Intel torej vleče za nos s pravljicami o optimiziranih zmogljivostih? Najverjetneje ne. Ena od pomanjkljivosti tehnologije Smart Cache je ta, da zviša latenco predpomnilnika za celih 40 odstotkov. Sumimo, da bi lahko to izničilo vse prednosti ostalih novosti, ki jih prinaša Yonah – vsaj na enem samem jedru.

Za debate o avtonomiji baterije pa je še malce prezgodaj – Asusov notesnik s procesorjem Yonah je preživel le nekaj več kot dve uri pri zmerni obremenitvi. A dokler ne bomo imeli priložnosti testirati več notesnikov s temi procesorji je nemogoče ugotoviti, kdo je krivec za tako kratko avtonomijo, sam notesnik, procesor ali osnovna plošča.

Nekoliko nas moti tudi to, da je Yonah še vedno samo 32-bitni procesor. Glede na to, da je za konec letošnjega leta napovedan Microsoftov novi, 64-bitni operacijski sistem (Windows Vista), bi 64-bitno procesiranje temu čipu prav gotovo zagotovilo daljšo življenjsko dobo.

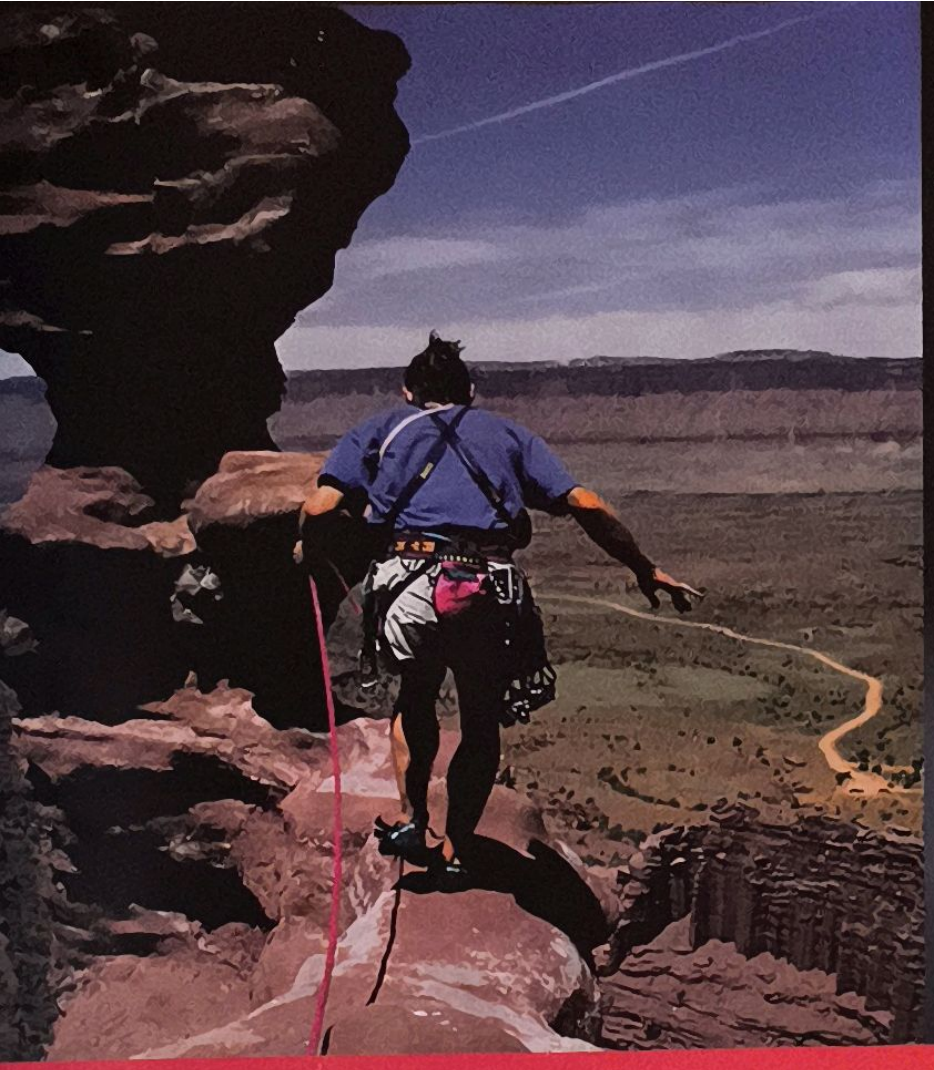
Prav ta omejenost na 32-bitno procesiranje pa je razlog, da je Yonah delno omejen. Seveda je impresiven čip, ki prinaša kar nekaj tehnoloških novosti. Dokazal je tudi, da večnitna opravila pohrusta za malico, in to kar v notesniku. A glede na to, da bo Merom na voljo že čez pol leta, in da bo prinesel vse prednosti dvojedrnega procesiranja, ki jih ima Yonah, skupaj s 64-bitnim procesiranjem, bi lahko bil Yonah le še en procesor z zelo kratko življenjsko dobo. **PCF**

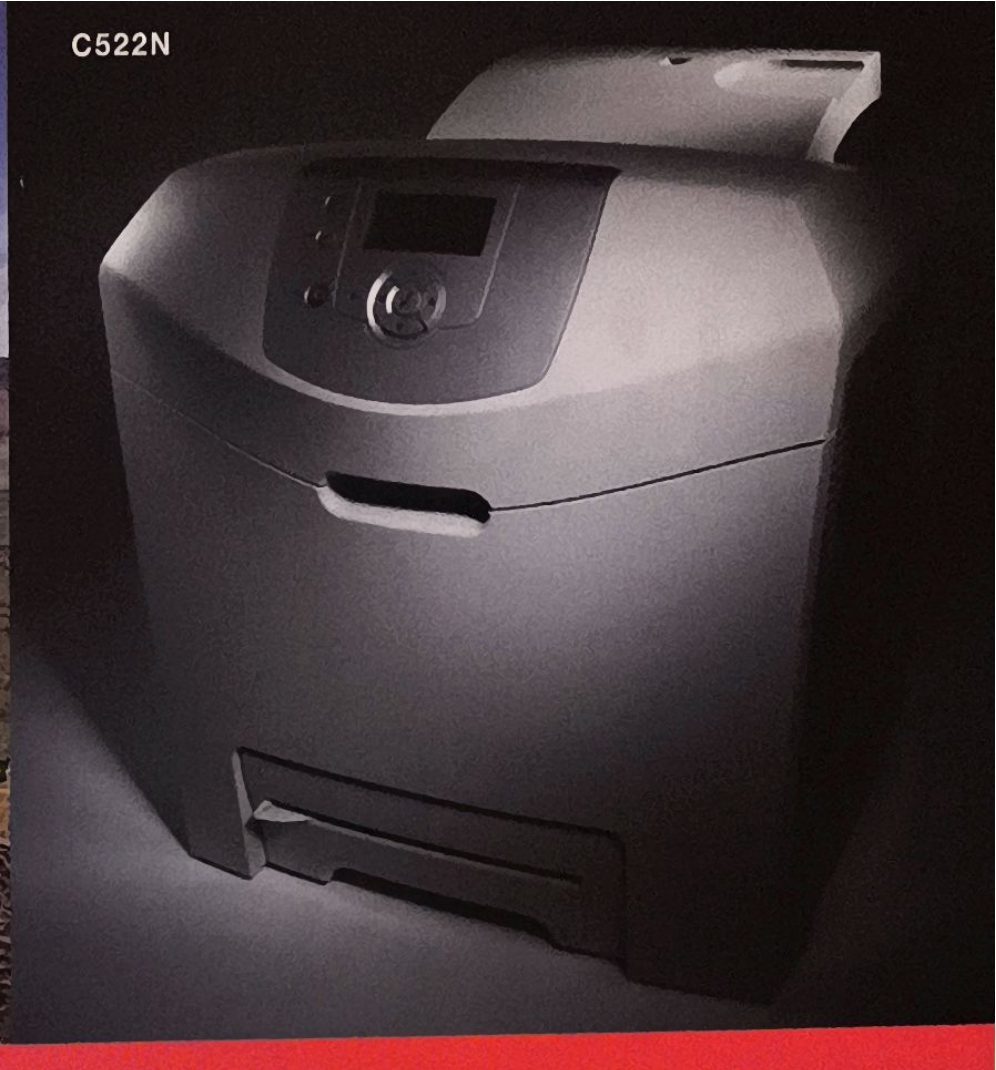
Svet zunaj
Najnovejši notesniki Centrino bodo imeli vodila, ki bodo delovala pri frekvencah do 667MHz. Glede na to, da bodo Intelova sistemska vodila tudi do dvakrat hitrejša, pa mogoče lahko kmalu pričakujemo še eno revizijo.

Na videz ni kaj posebnega, je pa prvi primerek notesnika z dvojedrnim procesorjem.

Konfiguracija	Dvojedrni procesor, ločen pomnilniški krmilnik in sistemsko vodilo
Frekvenca	2,0GHz
Frekvenca vodila	667MHz
Predpomnilnik	2MB L2 (deljen)
Procesiranje	32-bit
Ključni razširjeni nabori ukazov	SSE, SSE2, SSE3
Proizvodna tehnologija	65nm, raztegnjen silicij
Podpora pomnilniku	533MHz in 667MHz DDR2, dvokanalni
Podnožje	479 (ni združljiv s podnožjem 479 za Pentum M)
Združljivi nabori	Intel 945 Express Mobile

89% **PCF pravi...** "Najboljši procesor za notesnike sploh, le da nima podpore za 64-bitno procesiranje."





Včasih potrebujete izziv.

Včasih ne.

C522N

A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: 19 str/min barvno in črno-belo

128 MB spomina, razširljiv do 640 MB

čas izpisa 1 strani: 13 sekund

ločljivost: 1200 x 1200 dpi,4800 Color quality

PCL6, PDF, PS3...

USB in Ethernet priključek

.

.

PPC cena z DDV: 114.000 SIT

www.**lexmark**.si
www.**alterna-i**.si

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

ALTERNA INTERTRADE

PROJEKTORJI

Če vam je televizor LCD z enim metrom diagonale premalo...

Vemo, da mnogi med vami ne morete zdržati brez naših testov projektorjev, ker ste pač zasvojeni z njimi. Projektorjem cena čedalje bolj pada, prav tako tudi mi sami opažamo čedalje večjo prisotnost v domovih, ki jih obiščemo. Tako je tudi prav, kajti ni ga boljšega občutka, kot je ogled dobrega filma s poštenim projektorjem in dobrim ozvočenjem. Seveda pa domača kinoprojekcija ni edino uporabno področje za projektorje, saj jih mnoga delovna okolja uspešno vključujejo na vsakodnevni bazi. Največkrat gre za učilnice, kjer se uporaba projektorja odlično obnese, seveda, če je tudi pravilno izbran.

KAKO SMO TESTIRALI

Testiranje projektorjev je tokrat sovpadalo s filmskimi željami, saj smo elegantno izvedli maraton v obliki vseh treh delov razširjenih različic *Gospodarja prstanov*. Seveda pa smo naredili standardno primerjavo slike na uvodu *Brezglavega Jezdeca*.

Hitachi PJ-TX2000 — 456.000 SIT

Proizvajalec Hitachi **Na spletu** www.hitachi.com **Testiranje omogočil** Lukvel, 01 427 29 44

Hitachi se je opogumil in na tokratni test poslal svojega težkokategornika. Ko smo ga dobili v roke, se nam je kar kolcnilo, saj je razlika med Epsonom in Hitachijem več kot očitna. Že na prvi pogled se razlika pozna pri prenašanju projektorjev, saj je Hitachi mnogo težji. Po namestitvi pa se je seveda pokazalo, zakaj je Hitachi toliko težji. Ne, pesimizem je odveč, saj projektor ni obtežen z nekaj kilogrami svinca, temveč vso to težo s pridom uporablja.

Gre za širokozaslonski projektor, katerega nativna ločljivost je 1280 x 720 pik, navdušuje pa predvsem kontrastno razmerje, ki znaša kar 7000 : 1. Ob svetilnosti 1200 ANSI lumnov daje ta projektor z uporabo tehnologije LCD izjemno dobro sliko, ki jo boste predvsem cenili pri uporabi doma, kadar si je potrebno ogledati film. Seveda boste zanj odšteli kar nekaj denarja, a smo mnenja, da si takšno ceno projektor tudi zasluži.

Tip prikazovanja LCD
Ločljivost 1280 x 720
Razmerje stranic 16:9
Kontrast 7000:1
Svetilnost 1200 ANSI
Hrup 28dB
Priklopi VGA, S-Video, kompozitni, komponentni

84% **PCF pravi...** "Z neverjetnim kontrastom nas je ta projektor preprosto očaral."

Epson EMP-S3 — 206.892 SIT

Proizvajalec Epson **Na spletu** www.epson.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Tudi drugi udeleženec našega testa nas je prijetno presenetil, saj je Epson poslal v test izjemno zanimiv izdelek, kar vsekakor lahko opazite, če pogledate njegovo ceno. Da, doba projekcije se nezadržno bliža vašemu domu, zato pozorno berite naprej to primerjavo.

EMP-S3 je projektor, namenjen uporabi doma in v službi. Ni pretirano velik, tako da mu prenosnost ni tuja, je pa vseeno dovolj velik, da udobno poskrbi za hlajenje notranjosti, da ni potrebno bežati pred hrupom. Glede na ceno lahko preprosto ugotovimo, da gre za model, ki uporablja tehnologijo LCD, nativna ločljivost projektorja pa je 800 x 600 pik, kar prevedeno pomeni SVGA in standardno razmerje stranic 4:3. Ob pogledu na sliko, ki jo naprava zmore projicirati, vam ne bo zastal dih, vendar sta kontrastno razmerje 500:1 in najvišja svetilnost 1600 ANSI lumnov zagotovili, da vam bo projektor služil brez težav kar nekaj časa.

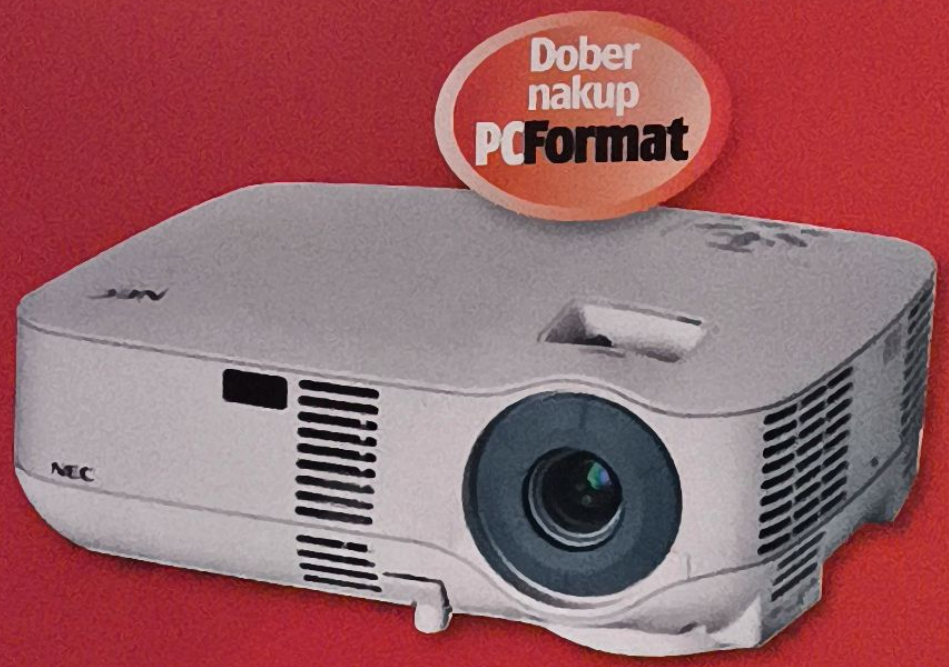
Tip prikazovanja LCD
Ločljivost 800 x 600
Razmerje stranic 4:3
Kontrast 500:1
Svetilnost 1600 ANSI
Hrup 34dB
Priklopi VGA, S-Video, kompozitni, komponentni

80% **PCF pravi...** "Poceni projektor za večino vaših potreb"

NEC VT48G

197.900 SIT

Proizvajalec NEC **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30



NEC je na naših testih projektorjev vedno prisoten, tako da lahko preprosto spremljamo, kako podjetje razvija svoje izdelke. Tokrat smo na test dobili model VT48G, ki predstavlja njihov osnovni model ta hip. Gre za dobro znano tehnologijo LCD, ki ni pridobila na velikosti, saj je nativna ločljivost projektorja ostala 800 x 600 pik. Se pa je dvignila svetilnost, saj sedaj znaša 1600 ANSI lumnov, kar omogoča udobno delo tudi v bolj osvetljenih prostorih. V ekonomičnem načinu se svetilnost zmanjša na še vedno uporabnih 1250 ANSI lumnov, se bo pa v tem načinu odlično počutila žarnica, saj bo tako zdržala do kar 4000 ur. Prav tako se je izboljšal kontrast, ki je narasel na razmerje 600:1, kar ob ne prevelikem hrupu pomeni precej uravnotežen projektor. Daljinski krmilnik ostaja standardno dober in uporaben, prav tako so meniji pregledni in lahko razumljivi.

Tip prikazovanja LCD
Ločljivost 800 x 600
Razmerje stranic 4:3
Kontrast 600:1
Svetilnost 1600 ANSI
Hrup 32dB
Priključki VGA, S-Video, kompozitni

82% **PCF pravi...** "NEC ima več izkušenj od Epsona, zato je razlika opazna."

Sanyo PLV-Z4

498.000 SIT

Proizvajalec Sanyo **Na spletu** www.sanyo.com **Testiranje omogočil** Lukvel, 01 427 29 44

Za konec pa smo dobili še odgovor na Hitachijev poskus dominiranja tega testa, saj je Sanyo poslal na test precej podoben model projektorja. Tudi tokrat gre za tehnologijo LCD, ki pa je dobila močno optiko ter še močnejšo žarnico. Najprej nas je navdušila optika, saj je delo z njo enostavno, popravljanje učinka trapeza pa je preprosto in učinkovito. Seveda pa naredi kontrastno razmerje 7000:1 tako dobro sliko, da je lahko mnogim projektorjem DLP kar nerodno. Ob svetilnosti, ki je malce nižja, kot pri Hitachiju, in znaša 1000 ANSI lumnov bo potrebno prostor kar precej zatemniti, vendar moramo priznati, da to počnemo prav vsi na uredništvu, tako da tu ne pričakujemo dodatnega neudobja. Posebej všeč nam je bil komajda slišen nivo hrupa in prav žal nam je bilo ob slovesu od tega projektorja.

Tip prikazovanja LCD
Ločljivost 1280 x 720
Razmerje stranic 16:9
Kontrast 7000:1
Svetilnost 1000 ANSI
Hrup 26dB
Priklopi VGA, S-Video, kompozitni, komponentni

84% **PCF pravi...** "Sanyo ima temnejšo sliko kot Hitachi, je pa tudi tišji."

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje

"Skrbite zanj in Vision M vas bo nagradil z najboljšimi vizualnimi sladkorčki"

Lep, majhen in sposoben. Če si ga lahko privoščite, nakupa ne boste obžalovali.

FILM 2006

Creative Zen Vision M

Seksi, sladko in žepno gledanje videa, ki se želi kosati z iPodom Video. Zaželite dobrodošlico odlično dodelanemu prenosnemu predvajalniku...

Cena Ok. 81.000 SIT **Proizvajalec** Creative Labs **Na spletu** europe.creative.com

Zen Vision M je naprava, ki je večino uredništva *PCFormata* končno prepričala v uporabnost prenosnih medijskih predvajalnikov. Doslej nekako nismo prav razumeli ideje – zakaj bi gledali film na mikroskopsko majhnem zaslonu, če ga pa lahko gledamo na velikem zaslonu doma? Vseeno pa je blazno zabavno gledati epizodo *Battlestar Galactica*, medtem ko vlak požira kilometre, ali pred spanjem, zavit v toplo odejo. Tega preprosto ne moremo zanikati. Prav tako ne moremo zanikati, da je s prenosnim predvajalnikom pot kamorkoli znatno manj dolgočasna.

Kaj je torej tako posebnega na najnovejši igrački iz Creative Labs? Prva lastnost predvajalnika je, da je neposredna konkurenca iPodu Video, kar je jasno – samo oglejte si svetleče plastično ohišje, ki je le za dlako debelejše od 30GB iPoda. In to ohišje se prav tako hitro opraska; nam je uspelo vanj zarezati okrogle brazgotine le z brisanjem z mehko krpo. Očitno je prevleka občutljiva še na tako majhne delce. In čeprav se praske ne vidijo, ko je zaslon prižgan, so vseeno nadležne.

Še ena manjša pomanjkljivost je ta, da se vsakih deset ali petnajst minut malce zaustavi, če dekodira večje video datoteke. To je pa v bistvu vse, kar bi temu predvajalniku lahko očitali, saj je v vseh ostalih pogledih naprednejši in boljši od konkurence, po specifikacijah in zmogljivostih. Kaj pravite na zaslon, ki zna prikazati 256.000 barv? V trenutku bi zanj zamenjali zaslon na iPodu Video, ki zna prikazati le 65.000 barv. Razlika je tudi jasno vidna, saj je črna res črna, ne le čuden odtenek sive, ki se tako rad pojavlja na zaslonu iPoda, barve pa so žive in izrazite.

"iPodovih 65.000 barv bi v trenutku zamenjali za 256.000 barv tega predvajalnika"

Vredno ogleda PCFormat

PRILAGODLJIV PRIJATELJ

Predvajalnik je tudi izjemno prilagodljiv, podpira pa celo serijo vrst datotek – vse datoteke MPEG, DivX, XviD, WMA... praktično vse, razen H.264. Slednje je seveda razumljivo, saj gre za kodek, pri katerem ima prste vmes Apple, in Apple ni ravno darežljiv. Vision M je tudi odličen za ogledovanje slik in fantastičen predvajalnik MP3. Čeprav je nekoliko dražji od 30GB iPoda Video, pa za nekaj dodatnega denarja dobite fantastično podporo za celo vrsto kodekov, boljšo sliko in vse dodatke, na katere smo pri predvajalnikih Zen že vajeni – predvsem možnost snemanja zvoka in radijskega signala. Uporaba je preprosta in zabavna, premori med dekodiranjem pa so neznatni.

Edino, kar nas skrbi, je dejstvo, da ne spada ravno med manj občutljive predvajalnike. Če ga uporabljate kot predvajalnik MP3, je to lahko problem, ker ga pri taki uporabi pogosto vlačite iz žepa. Če boste zanj dobro skrbeli, vas bo Vision M nagradil z najboljšimi vizualnimi sladkorčki. In to bo počel z največjim veseljem, vse dokler na police ne pride širokozaslonski Zen Vision, ki je napovedan še za to leto. **PCF**

Avtonomija baterije	14 ur (glasba) 4 ure (video)
Podprti video formati	DivX, XviD, WMV, MPEG 1-4, JPEG
Podprti avdio formati	WMA, MP3
Zaslon	2,5-palčni LCD, 256.000 barv
Vhodi/izhodi	Slušalke, izhod AV
Kapaciteta	30GB
Vmesnik	USB 2.0
Programska oprema	*Creative Media Source, Creative Sync Manager*
Dimenzije	12,4 x 7,4 x 2 cm
Teža	238g

89% **PCF pravi...** "Najboljši miniaturni predvajalnik videa – le zelo nežni bodite z njim."

VOLAN V ROKE

Thrustmaster RGT Force Feedback Pro

Ali vas bo ta velik volan varno pripeljal na cilj?

Cena 30.990 SIT **Proizvajalec** Thrustmaster **Testiranje omogočil** VideoToP, 02 234 12 52

RGT je pošteno težek kos opreme, ki nas je še najbolj spominjal na čase arkadnih konzol, ki so bile izdelane, da bi preživele več let "navdušene" vožnje. Del s stopalkami je podobno robusten, tako da se pri močnem zaviranju ne sprehaja naokoli. Edini del kompleta, ki ni zares vrhunsko kvalitetno izdelan je v bistvu samo menjalnik. Menjavanje prestav z ročicami ob volanu je mala malica, ročni menjalnik pa nas ni navdušil, saj deluje preveč krhko.

Največja prednost kompleta RGT pa je ta, da sta analogni ročici pod digitalnima popolna imitacija volana F1, kar pomeni, da gre za pravi sveti gral dirkalne opreme, kadar potrebujete natančen nadzor nad sklopko. Najbolj fanatični sobni dirkači lahko dokupijo vložke pri hitrosti 280km/h.

Kljub groznemu sistemu pritrjevanja (pri proizvajalcu so očitno prepričani, da boste volan namestili in ga nikoli več ne boste sneli) je RGT odličen volan, ki se še posebej dobro obnese v izjemno realističnih simulacijah dirkanja, kot sta *GTR* in *GT Legends*. Prav gotovo imate kakšnega prijatelja, ki viha nos nad volani in raje dirka z igralnim ploščkom, a lahko takim mirno pojasnite, da delajo krivico tej dirkalni pošasti.

Gumbi 10
Osi 5
Rotacija 240 stopinj
Povratni učinki Da
Vmesnik USB

86% **PCF pravi...** "Zmogljiv, realističen in robusten volan z nekaj odličnimi funkcijami."

BREZ POSREDNIKA

Hitachi DZ-MV730E

Predstavljamo vam kamero, ki je trak zamenjala z DVD-ji. Preberite, kaj nam je/ni všeč

Cena 138.000 SIT **Na spletu** www.hitachi.com **Testiranje omogočil** Lukvel, 01 427 29 44

Po kameri, ki zaporedja sličic namesto na standardne kasete Mini-DV shranjuje na vgrajen trdi disk, smo zdaj dobili na test še predstavnika, ki si je za svoj medij izbral DVD-je. S tem pa je takoj tudi določena skupina uporabnikov, ki jim je kamera namenjena. Naj stvar obrazložimo. Teoretično je zamisel strašansko dobra – na koncu tako ali tako želimo imeti shranjeni material na mediju, ki ga bo prebavil vsak modernejši predvajalnik videa, in s snemanjem neposredno na DVD se rešimo vseh posrednikov. Film posnameš, vzameš iz kamere DVD, ga počiš v predvajalnik in uživaš ob posnetkih otroka, ki je s čokolado risal kroge na sveže prepleskano steno.

Praksa pa, to ste verjetno pričakovali, ni tako rožnata. Uporabljate lahko dve vrsti DVD-jev: DVD-R in DVD-RAM, oba pa morata biti manjše velikosti od klasične (premera 8cm). To sta kar dve težavi, saj je kapaciteta teh medijev omejena na 30 minut snemanja, pa še človek jih ne najde kar v vsaki štacuni. Še posebej težko boste v trgovinah našli DVD-RAM-e, ki pa so pri tej kameri veliko boljša izbira. Filmi, ki jih posnamete na diske DVD-R bodo namreč tam ostali trajno, pa še disk boste pred predvajanjem v predvajalniku morali zaključiti, kar ga seveda tudi zaklene pred dodatnim pisanjem. DVD-R tudi noče shranjevati fotografij.

CILJNA PUBLIKA

Verjetno vam je zdaj že postalo popolnoma jasno, komu so kamere z DVD-ji namenjene – uporabnikom, ki se nimajo nobenega namena ubadati s posnetki, ko jih enkrat ujamejo, uporabnikom, ki želijo te posnetke takoj tudi pogledati in pokazati. Resnici na ljubo takšnih uporabnikov ni malo, zato ne dvomimo, da bo Hitachijev model DZ-MV730E naletel na dober odziv. Navsezadnje je tudi cena izjemno privlačna. Morda celo preveč. Da bi bila kamera kar se da cenovno ugodna, so jo pri Hitachiju prikrajšali za marsikaj: CCD zajema video v ločljivosti 800.000 pik, kar ne botruje k najboljši kvaliteti, največje fotografije bodo imele ločljivost zgolj 640x480, stabilizator je digitalni, ni nočnega načina snemanja, ni priložene programske opreme, baterija pa živi okoli ene ure, če naštejemo največje minuse.

Kljub naštetim pomanjkljivostim pa smo trdno prepričani, da obstaja tudi skupina ljudi, ki si želijo predvsem preprosto uporabo in takojšnje rezultate. Ti z nakupom kamere Hitachi DZ-MV730E prav gotovo ne bodo udarili mimo. **PCF**

CCD	0,8 mio pik
Format snemanja	DVD
Zoom	16x optični, 240x digitalni
Zaslon	LCD 2,5-palčni
Povezava	USB 2.0, S-Video
Dimenzija	51 x 89 x 133mm
Teža	450g
Dodatno	Reža za kartice SD

70% **PCF pravi...** "Sicer preprosta za uporabo in poceni, a ima preveč omejitev za naš okus."

Izbor uredništva PCFormat

GIGANT

Enermax CS-721-B

Predstavljamo vam prostorno kletko za vašega najboljšega digitalnega prijatelja

Cena 16.900 SIT **Na spletu** www.enermax.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30

Enermax, podjetje, ki ga večina najverjetneje pozna po odličnih napajalnikih, izdeluje tudi ohišja. Ta pa se povsem skladajo s filozofijo, ki jo je podjetje ubralo pri napajalnikih. Model, ki smo ga dobili na test, pri Enermaxu tržijo sicer kot strežniško ohišje, mi pa smo se odločili, da ga bomo opredelili preprosto kot običajen big tower in razmislili, kako bi se obneslo v povprečni delovni sobi. Odgovor na to vprašanje je enostaven – fantastično, a le pod pogojem, da ga ne boste tlačili pod mizo. Na vrhu ohišja so pod loputo namreč skriti priključki USB, FireWire ter izhoda za slušalke in mikrofon, pod malce večjo loputo pa se skriva še dodaten 8cm ventilator. Med obema loputama je celo ročaj, s katerim lahko ohišje prenašate naokoli. To seveda ne bo enostavno opravilo, saj je že samo ohišje pošteno težko. Ko so vanj stlačene vse komponente (in po možnosti še rezervni mini-napajalnik, ki ga je prav tako mogoče vgraditi), bi za prenašanje potrebovali kakšnega sužnja ali pet.

Ker gre za ogromno ohišje, je nameščanje kakršnihkoli komponent mala malica, razen dveh vijakov, ki poleg zaponk držita stranico, pa je uporabe izvijača presenetljivo malo. Vse optične enote (namestiti jih je mogoče kar sedem) so na saneh, kletko za trde diske pa je mogoče sneti. Brez vijakov se namestijo celo razširitvene kartice, saj jih na mestu držijo sponke.

Za hlajenje v ohišju ne skrbi samo en kup prostora, po katerem lahko zrak brez težav kroži (če seveda niste tiste sorte uporabnik, ki besno razmeče kablovje po ohišju in zraku dovoli premikanje le za kak centimeter v vsaki smeri), temveč tudi dodaten 12cm ventilator na zadnji stranici, katerega naloga je sesanje vročega zraka iz ohišja, na strani pa je mogoče namestiti še dva 8cm ventilatorja, katerih naloga je hlajenje razširitvenih kartic.

Zabavno se nam je zdelo, kako so pri Enermaxu rešili shranjevanje sani za optične enote in vijaki, saj so te spravljeni v škatli, ta pa je pospravljena v eno od 5,25-palčnih razširitvenih rež. V bistvu gre za malenkost, a je vseeno zabavna, ker imamo v uredništvu *PCF* grdo navado, da takšne stvari redno zgubljamo.

Tisto, kar nas je pri tem ohišju najbolj presenetilo, pa je cena. Skoraj 17 tisočakov sicer ni malo, a je na našem trgu kar nekaj ohišij, ki niso nič cenejša, a so neprimerno slabše rešena in manj kvalitetna. Edino, kar nam v bistvu ni bilo najbolj všeč, so razširitve na vrhu ohišja, ki bi veliko bolje služile na sprednji stranici, tako da bi ohišje lahko brez nepotrebnega kompliciranja spravili pod mizo. **PCF**

Tip	Big tower ATX, Micro ATX, Extended ATX
Število 5,25-palčnih enot	7
Število 3,5-palčnih enot	2 (6 skritih)
Mesta za ventilatorje	4

90% **PCF pravi...** "Za ta denar bi se morali pošteno spotiti, da bi našli boljše ohišje."

"V bistvu gre za prav simpatično napravico, ki pa žal ni tako robustno izdelana kot (znatno dražji) tekmeci"

Vredno ogleda PCFormat

NOVI TEKMEC IPODU?

PCplus MP-910

Prenosni predvajalniki videa očitno rastejo kot gobe po dežju

Cena 32.900 SIT **Na spletu** www.acord-92.si **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30

Da kar takoj povemo: MP-910 je eden tistih "generičnih" predvajalnikov, ki jih je na trgu mali milijon, oblikovno pa se pošteno zgleduje po enem najbolj privlačnih predvajalnikov zadnjih let. Govorimo seveda o Appleovem iPodu, ki je v izjemno kratkem času zabeležil rekordne prodaje.

V bistvu gre za prav simpatično napravico, ki pa žal ni tako robustno izdelana kot (znatno dražji) tekmeci, ponuja pa v bistvu isto. Predvajati zna celo goro zvočnih formatov, video MP4 in radijske postaje, možnost E-book pa omogoča celo prikazovanje tekstovnih datotek. Zakaj točno bi si kdo želel brati knjige na 1,5-palčnem zaslonu, nam sicer ni najbolj jasno, a je možnost vsekakor dobrodošla.

Poleg vsega naštetega predvajalnik omogoča tudi snemanje zvokov in radia ter celo predvajanje besedil skladb, ki pa morajo biti shranjena v formatu LRC (na voljo so na **www.51lrc.com**), ogledovanje slik v formatu JPG, enostaven koledarček in *Tetris*.

S predvajanjem samim ni težav, a zaslon ni med najboljšimi, kar smo jih kdaj videli, pa tudi krmilni gumbi niso najbolj prijetni za uporabo, čeprav so podobno razmeščeni kot pri iPodu. Za predvajanje filmov bi želeli tudi več prostora, sumljiv pa se nam zdi tudi vmesnik USB 2.0, ki je za ta standard nekoliko počasen, vmesnik bi potreboval pošteno predelavo, gumbi pa bi vsekakor morali biti neprimerno bolj odzivni. **PCF**

Podpora formatom AMV, MP3, ADPCM, WSF, WMA, DVD, VCD, MTV, RM, JPG

Zaslon 1,5-palčni

Dodatno telefonski imenik, elektronska knjiga, tematske nastavitve glasbe, elektronski album, vgrajen zvočnik, *Tetris*, snemalnik zvokov in radia, predvajanje besedil

Dimenzije 75 x 40 x 10 mm

Teža 90g

75% **PCF pravi...** "Sicer res vsestranski predvajalnik, a izdelava ne zbuja ravno zaupanja."

Končno prostor !

MINI PC - MINI OSEBNI RAČUNALNIK

ZA PODJETNIKE

ZA GOSPODINJSTVA

ZA IGRIČARJE

Družina osebnih računalnikov je dobila novega člana, ki je prav tako enkraten kot njegovi bratje in sestre. To je še en zdrav otrok iz družine iznajditeljev edinstvene tehnologije mini osebnih računalnikov Biostar IDEQ.

Velik je za celo škatlo čevljev in nič ne joka (tiho delovanje). Res je poseben otrok. Najnovejša pridobitev v družini zagotavlja vgradnjo komponent širokega spektra in popolno zagotavljanje željene računalniške moči.

Široka paleta nastavitvenih možnosti (priključkov za notranje in zunanje naprave), prijazen uporabniški vmesnik in nenazadnje 24 mesečno jamstvo za kakovost so lastnosti, ki zagotavljajo popolno zadovoljstvo tudi najzahtevnejšemu uporabniku.

BIOSTAR
ASOLID COMPUTER SUPPLY INC.

Generalni uvoznik:
CHIP d.o.o., Mestni trg 4, 3310 Žalec
prodaja: (03) 712 12 00, fax: (03) 712 12 20
e-pošta: prodaja@chip.si
www.chip.si/minipc

Logotipi, ki so navedeni v oglasu, so avtorsko zaščiteni.

AMD intel inside FireWire nVIDIA. SERIAL ATA

ŽIVAHEN KONJIČEK

Acer F-19"

Monitor, ki ga Michael Schumacher prav gotovo ne uporablja za preverjanje e-pošte

Cena 143.856 SIT **Proizvajalec** Acer **Na spletu** www.acer.co.uk

Kape s Ferrarijevim logotipom veliko povedo o njihovih lastnikih. Obstaja namreč precejšnja možnost, da gre za ljudi, ki se po konjsko smejijo, volijo za konzervativne stranke in fanatično zavzeto gledajo vremenske napovedi, preden sploh pomolijo nosove na prosto. Gre torej najverjetneje za moške v poznih štiridesetih, ki se radi obkrožajo s promocijskim materialom izdelkov, ki si jih nikdar ne bi mogli lastiti. Če si uporabnik take vrste kupi tale "Ferrarijev" monitor, ga bo skoraj gotovo priklopil na ničevo delovno postajo s Celeronom in integrirano grafično kartico, namesto na mogočno računalniško pošast, ki bi se prav gotovo bolje skladala s Ferrarijevo filozofijo.

MOKRA STEZA

Tako kot Acerjevi notesniki Ferrari, ki so na trgu že kar nekaj časa, se bo tale kričeči rdeče-črni monitor zdel preprosto nesprejemljiv kos opreme za vse, ki ne spadajo v omenjeno kategorijo uporabnikov ali niso ljubitelji rdeče ekipe. A kot velja za Acerjeve notesnike, je tudi ta monitor izjemno privlačen kos opreme, če ste mu le pripravljeni odpustiti oblikovanje, ki je še najbolj podobno krizi srednjih let. Odzivni čas 8ms sicer ne ruši nobenih hitrostnih rekordov, a od 12ms modelov naprej obstajajo vse bolj pomembne lastnosti za ocenjevanje kvalitete monitorja. Ena je recimo svetlost, s katero ta monitor nima prav nobenih težav (spodobnih 500cd/m2), druga pa kontrast, ki je solidno nad povprečjem, in sicer 550:1. Vse te lastnosti so skrite v Xblacku podobnem zaslonu CrystalBrite, ta pa zna prikazovati sliko, poleg katere so slike mnogih drugih monitorjev videti prežvečene in blede. Edina pomanjkljivost, ki smo jo opazili, so bili vidni koti. Če radi nagibate monitor, boste opazili, da je slika na vrhu zaslona manj ostra.

Dejanska pomanjkljivost tega monitorja pa je cena. Sicer ima integrirano TV kartico in ima kompozitna vrata ter vrata SCART in S-Video in vgrajene tiste majcene, nesmiselne zvočnike, ki kazijo vse več monitorjev na trgu, a vse to ni dovolj, da bi bila cena, znatno višja od drugih 19-palčnih, 8ms modelov na trgu. Če pa ste klasičen ljubitelj Ferrarija, ki ne bo dovolil, da bi se zdrava pamet vmešala v vašo ljubezen do tega podjetja, potem vas skoraj 50 odstotkov višja cena sploh ne bo pretirano zanimala. **PCF**

Vrsta	TFT LCD
Velikost	19-palčni, 5:4
Nativna ločljivost	1,280x1,024
Svetlost	500cd/m²
Kontrastno razmerje	550:1
Vhodi	DVI, VGA, SCART, S-video, kompozitni, TV koaksialni, stereo avdio

74% **PCF pravi...** "Odličen monitor, ki ga spodkoplje nesmiselno visoka cena."

Vredno ogleda PCFormat

MALI VELIKI

Biostar IDEQ 330P

Še en primerek majhnega lepotca

Cena 185.000 SIT **Na spletu** www.biostar.com.tw **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Zastopnik za Biostarjeve goodies računalnike mini-PC nam je v test poslal najzmogljivejši primerek. 330P je zgrajen na osnovi nabora čipov nVidia nForce 4, kar pomeni podporo vsem procesorjem iz družine AMD na podnožju 939, grafičnim karticam PCI-Express in pomnilniku DDR. Vendar ti tehnični podatki ne povedo dosti o sami zgradbi, ki je mnogo bolj zanimiva.

Biostar se je pri modelu 330P odločil še bolj poenostaviti sestavo z vgradnjo računalniških komponent. Prejšnji modeli so bili čvrste kocke, v katere ste pač namestili komponente. Seveda je bilo pri tem potrebno kar nekaj obračanja, saj v mini-PCjih nekako privzeto ni veliko prostora. Model 330P pa je vse to poenostavil, saj lahko z preprosto odstranitvijo dveh vijakov in sprostitvijo zapaha enostavno dvignete celotno sprednjo stranico računalnika. Vgradnja postane otročje lahka, saj so vsi deli dostopni brez težav. Če se vam zdi to pretirano, se zamislite nad dejstvom, da je potrebno v marsikaterem stanovanju računalnik kompletno očistiti vsake tri mesece (naslednji mesec vam bomo tudi opisali, kako se tega pravilno lotite). Se vam še vedno zdi, da je Biostar glede česarkoli pretiraval?

Ostale tehnične rešitve modela 330P prav tako niso od muh. Enostavno so speljali tok zraka skozi računalnik tako, da vam hladi vse pomembne komponente v enem prehodu. Ventilatorji odlično opravljajo svoje delo, večino časa pa jih sploh ne boste slišali. Testna konfiguracija je obsegala procesor AMD Athlon 64 3000+, 512MB pomnilnika DDR, grafično kartico ATI Radeon X700SE in 250GB WD S-ATA in Pioneerjev dvoslojni snemalnik 110. Če na računalnik naložite Microsoftov Windows Media Center in dokupite daljinski krmilnik, za katerega je infrardeča enota že pripravljena, dobite sodoben multimedijski center za vašo dnevno sobo. **PCF**

Tip	IDEQ 330P
Nabor čipov	nVidia nForce 4
Število razširitvenih rež	1x PCI-E 16x, 1x PCI-E 1x, 1x PCI
Pomnilnik	512Mb DDR (Max: 2Gb)
Procesor	AMD Athlon 3000+ 939
Grafična kartica	ATI Radeon X700SE 256Mb
Trdi disk	WD 250Gb S-ATA
Optična enota	Pioneer DVD-110

87% **PCF pravi...** "Odličen medijski center za vsako dnevno sobo."

V-Tec Pen Drive 128MB

Cena 8.050 SIT **Proizvajalec** V-Tec
Na spletu www.vtec.com

To je pero. In pogon USB. Prvih smo videli že kar nekaj, drugih pa nič manj, a se oba pripomočka še nikoli doslej nista združila. V-Tecov hibrid je debelušno pisalo, ki ga odvijete in razkrijete vtič USB. Debelina pisala je seveda odvisna od širine vtiča, kar seveda pomeni, da je naprava/pripomoček precej debelejši od klasičnih pisal. In pisala izgubljamo prav tako pogosto kot pomnilniške ključke in ko se kuli obrabi, ne bomo iskali vložka, temveč bomo tajnici zatežili za novega. V-Tecova pogruntavščina je torej pomnilniški ključek, oblikovan kot kuli, ki ne dela. Ni dobro.

62% **PCF pravi...** "Je pač noviteta, če tega še niste uganili."

Saitek Pro Gamer Command Unit

Cena 12.250 SIT **Proizvajalec** Saitek
Na spletu www.saitek.com

Pomislite, kaj bi bilo, če bi vam kak zgovoren prodajalec želel prodati nov volan za avto. Ta novi volan bi bil nameščen poleg obstoječega volana in bi opravljal isto nalogo, tako da bi se ob obračanju novega volana obračal tudi stari. Ko bi prodajalca vprašali, zakaj volan stane štirikrat več kot tisti, ki ga že imate, bi poplava besed poniknila in prodajalec bi zmedeno obnemel. Priznamo, da bi osemletniki v nas besno padli na spremenljivo osvetlitev enote, a bi se mu takoj začeli tako smejati, da bi osramočeno pobegnil iz sobe.

23% **PCF pravi...** "Za igralce, ki imajo vse, razen zdrave pameti."

XPS 2.140

Cena Ok. 13.000 SIT **Proizvajalec** Hercules
Na spletu europe.hercules.com

Težko boste našli cenejši komplet zvočnikov z nizkotoncem, kot je ta Herculesov komplet. Edina težava je v tem, da je ponavadi za nižjo ceno potrebno žrtvovati kar nekaj kvalitete, a ta komplet deluje, kot da bi lahko bil kos svoji nalogi. Ohišje je kovinsko in simpatično oblikovano, zvočniki so presenetljivo robustni, pa še na zid jih je mogoče pritrditi. Zvok, ki ga oddajajo, pa je tudi presenetljivo bogat.

Edina pomanjkljivost kompleta je nizkotonec. Ohišje le-tega je nekoliko površno izdelano, gumb za jakost pa se vrti, kot da bo pravkar odpadel. Tisto, kar nas najbolj skrbi, pa je to, da proizvaja zaskrbljujoče malo nizkih tonov. Za poslušanje glasbe ob delu bo več kot dovolj, zahtevni uporabniki pa raje investirajte kak tolar več v kak drug komplet.

70% **PCF pravi...** "Dobri zvočniki, a ne ravno dober nizkotonec."

Canyon Portable Data Storage CN-OTG

Cena 58.600 SIT **Proizvajalec** Canyon
Na spletu www.canyon-tech.com

Prenosni diski sicer niso novost, a je tako majhnih modelov na trgu dokaj malo. Canyonov izdelek je 20GB disk, ki lahko služi kot prenosna shramba podatkov ali medij za varnostne kopije, delo z njim pa je neboleče in enostavno. Podatke je mogoče prenašati s katerekoli naprave, ki podpira USB, torej tudi z digitalnih fotoaparatov, kamer in predvajalnikov. Škoda le, da se pri Canyonu niso malce bolj potrudili, da bi bil On the Go malce bolj vsestranski. Možnost predvajanja medijskih ali zvočnih datotek bi seveda terjala svoj davek pri teži in avtonomiji baterije, a bi nedvomno popestrila to, kar ta disk ponuja, vsaj glede na ne ravno žepu prijazno ceno. Za ta denar lahko namreč dobite že klasičen izmenljiv disk, ki sicer ne bo delal usluge vašemu žepu, bo pa imel znatno višjo kapaciteto.

78% **PCF pravi...** "Odlična izvedba, a nekoliko previsoka cena."

Orodja Natural brush (še posebej barvno pršilo in vodenke) so odlična za začetek.

Video vodiči so uporabni za vse novince v obdelavi slik.

Spremenite svojega mulca v samega hudiča – program je odličen tudi za obdelavo fotografij.

ČUDNO IME ZA DOBER PROGRAM

Project Dogwaffle

Simpatičen program za risanje z impresivnim naborom učinkov in čopičev

Cena 21.000 SIT **Proizvajalec** FastTrak **Na spletu** www.fasttrak.co.uk

Sicer nas zanima, kdo se je spomnil takšnega imena za program, a naj vas ime ne zavede; *Project Dogwaffle* je izjemno zmogljiv program za slikanje in obdelavo slik, ki za zahtevano ceno ponuja ogromno. *Dogwaffle* je otrok Dana Ritchieja, vrhunskega hollywoodskega animatorja, ki je bil član ekipe, ki je izdelala odličen film *Spider-Man 2*, svoje izkušnje pa je odlično prelil v ta kos programske opreme. Program je tako enostaven za uporabo kot *Paint*, ponuja pa možnosti, ki jih boste našli v veliko dražjih programih, kot je na primer Corelov *Painter*, ne da bi bil pri tem preveč kompleksen. Kljub enostavnosti pa *Dogwaffle* zahteva kar nekaj učenja in privajanja (to v bistvu velja za vsa risarska programska orodja), zato vam vsekakor priporočamo, da si za učenje ogledate Ritchiejeve videe. Sicer se je ob video vodičih potrebno pošteno koncentrirati, da lahko sledite potezam z miško, pa tudi Ritchiejev dialekt ni med najbolj prijaznimi za razumevanje, se pa splača.

Z ENO POTEZO

Ena najbolj impresivnih lastnosti *Dogwafflea* je neverjetno obsežen nabor čopičev, ki jih je mogoče enostavno prilagoditi lastnim potrebam, ne glede na to, kako obsesivni ste pri tem. Simulacija pastelnih, oljnih in vodnih barv, barvnih pršil, svinčnikov in peres je enostavna, poteze s čopičem pa lahko enostavno ponovite s pritiskom na tipko. Omogočeno je tudi nanašanje "učinkov delcev", kot so ogenj, dim ali slapovi.

Pri cenejših risarskih programih so rezultati pogosto spacani, pri *Dogwaffleu* pa je mogoče s plastmi upravljati ločeno. Še ena prednost programa je upravljanje z barvami, ki jih lahko enostavno mešate na paleti ali ustvarjate barvne prehode z enostavnim vlečenjem in spuščanjem. Spreminjati je mogoče celo teksturo in vzorec "papirja", barve pa se na različne medije različno odzivajo. Če program uporabljate z grafično tablico, bodo rezultati znatno boljši.

> "Dogwaffle je delo vrhunskega hollywoodskega animatorja"

Čopiče je mogoče tudi animirati, tako da lahko slikate neposredno na video, omogočena pa je celo hkratna uporaba več čopičev (o tem, do kakšne mere je ta možnost dejansko uporabna, bi lahko dolgo debatirali). Program bodo tako lahko izkoristili tudi filmski umetniki, ne da bi za to morali z masko in pištolo oropati banko ali dve.

Dogwaffle pa ni le zmogljivo risarsko orodje, temveč tudi prav uporaben program za obdelavo slik. Na voljo je pisan nabor orodij za popravljanje slik in filtrov, od prefinjenih do že čisto norih. Fotografije so lahko seveda tudi osnova za risarski projekt, a če iščete program za dodajanje umetniških učinkov na fotografije, se raje odločite za kak namenski izdelek, kot je na primer *PhotoArt Master*. Ugotovili smo torej, da bo *Dogwaffle* zvest spremljevalec vsakega umetnika, vprašanje pa je, če bi mu lahko podelili tudi kakšno nagrado. Orodja so izjemna in enako velja za podporo formatom, a bi lahko bil vmesnik precej bolj intuitiven. Določene pomembne funkcije so namreč zakopane globoko v menije, desne klike z miško in čudne bližnjice na tipkovnici. Sama navodila tudi niso med najboljšimi, tako da se je v vsakem primeru potrebno zateči k video vodičem. *Dogwaffle* ima sicer potencial, da bi postal *Photoshop Elements* za slikanje, a še ni dovolj dodelan in prijazen. Smo pa prepričani, da bo naslednja različica veliko bolj dodelana, sam program pa je prava zakladnica za vse, ki smo doslej risali samo v *Windows Paint*. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

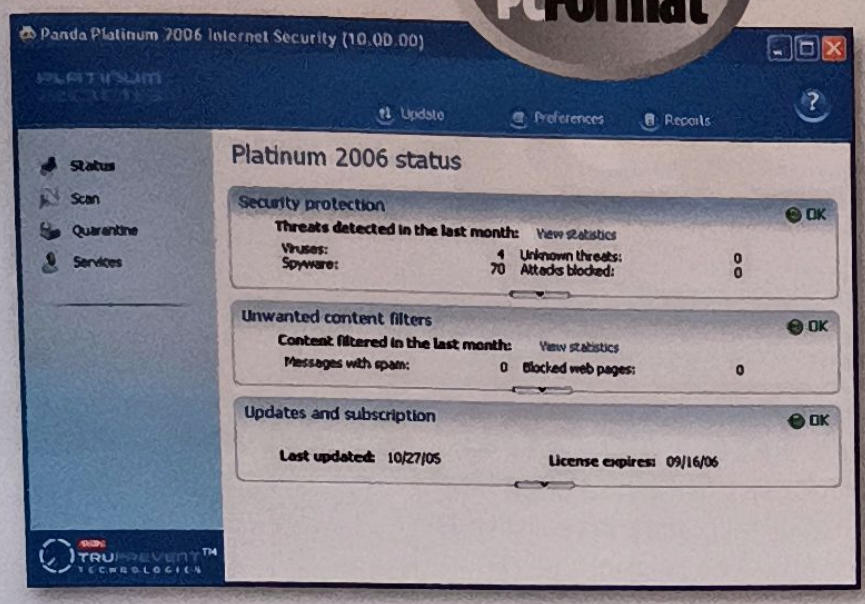
>> **Corel Painter**
Corel
>> **Adobe Photoshop**
Adobe
>> **Photo ArtMaster**
Fo2Pix

Vredno ogleda PCFormat

Min 500MHz, 256MB RAM

Opt 1GHz, 500MB RAM, grafična tablica

85% **PCF pravi...** "Cenovno ugodna in zmogljiva alternativa Corel Painterju in drugim profesionalnim orodjem"



Vredno ogleda PCFormat

MEDVEDEK PROTI VIRUSOM

Panda Platinum 2006 Internet Security

Pri Pandi pojejo hvalnice novemu varnostnemu paketu, zato smo seveda preverili, če držijo

Cena 19.188 SIT **Razvijalec** Panda Software **Testiranje omogočil** www.ribera.si

O tem, kakšno škodo lahko na računalniku povzročijo najrazličnejše oblike škodljivih programov, na tem mestu ne bomo govorili, saj smo tej temi namenili kar štiri strani v tokratnem *PCFormatu* (pokukajte na stran 22). Zaščiti pred takšnimi grožnjami pa seveda služi cela vrsta programskih paketov najrazličnejših proizvajalcev. Tokrat smo preizkusili Pandin najnovejši programski paket, ki vključuje protivirusni program, požarni zid ter orodja za zaščito pred spywareom in odstranjevanje le-tega, za zaščito pred krajami identitete, preprečevanje neželene e-pošte in filtriranje spletnih vsebin.

Glavni sestavni del paketa je seveda protivirusni program, ki je po našem mnenju eden boljših in najbolj zanesljivih na trgu. Zaznal je vse viruse, ki smo mu jih servirali, vključno s kar nekaj zastarelimi vrstami. V paket je vključena tudi tehnologija TruPrevent, ki zaznava tudi oblike škodljive kode, ki jih sam protivirusni program še ne pozna, in sicer tako, da spremlja obnašanje programov. Kar zadeva najrazličnejše oblike spywarea je *Panda* izjemno agresivna in ji na našem testu ni ušlo prav nič, čeprav enega zahrbtnega primerka ni znala odstraniti.

Požarni zid nam je bil še posebej všeč, saj se sploh ni menil za škodljive programe, ki so ga poskušali onemogočiti. Malce nas je motilo preveč zvesto poročanje o vsaki malenkosti, a je obvestila na srečo mogoče zelo enostavno tudi onemogočiti.

Filtriranje e-pošte pa *Pandi* ne gre najbolje od rok. Pohvalno je sicer, da snemanje sporočil kljub pregledovanju (tudi s protivirusnim programom) ni vidno upočasnjeno, a je žal spregledal več kot polovico neželenih sporočil. Celo filtri, ki so v samih odjemalcih e-pošte se pri tem bolje obnesejo.

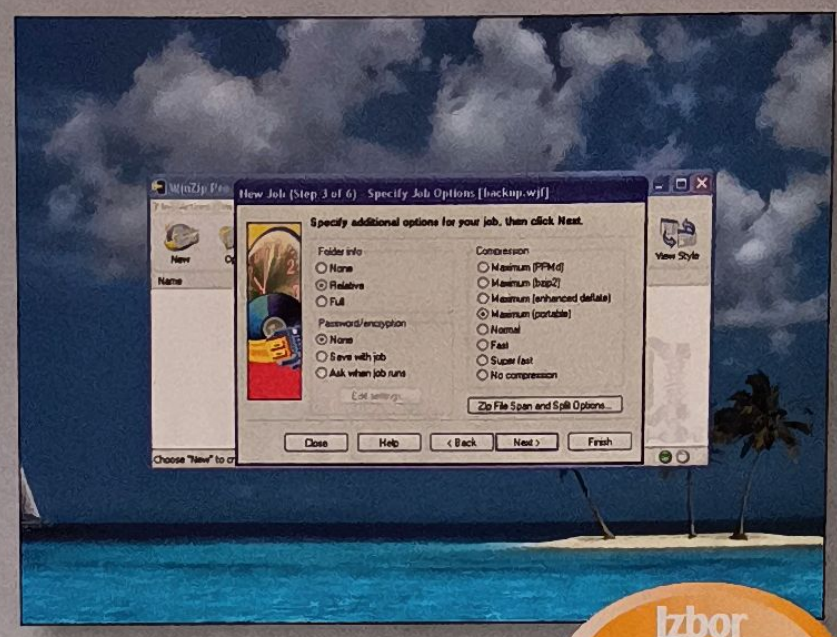
Filtriranje internetnih vsebin pa je znatno bolje izvedeno, saj ga je mogoče individualno prirediti za vsakega uporabnika računalnika, strani pa lahko dodajate ali odstranjujete tudi ročno.

Še ena prednost paketa je ta, da sta namestitev in uporaba izjemno enostavna, privzete nastavitve pa so primerne za optimalno zaščito, ne da bi bil program pri tem moteč. Res pa je, da si *Platinum 2006* prisvoji kar nekaj sistemskih virov, tako da ga ne bi priporočali za manj zmogljive mlinčke. Titanium bi bil za takšne računalnike veliko primernejši. **PCF**

Min 300MHz, 128MB RAM, 160MB prostora na disku

Opt Vse, kar je več

88% **PCF pravi...** "Učinkovit in za uporabo enostaven varnostni paket."



Izbor uredništva PCFormat

KOMPRESIJSKA TERAPIJA

Winzip 10.0

Popularen je že mogoče – pa je tudi vreden takšne cene?

Cena 9.900 SIT **Založnik** Winzip **Na spletu** www.winzip.com

Čas je za nekaj iskrenosti – ali lahko brez oklevanja in slabe vesti zatrdite, da nimate *Winzipa* (ali enega od tekmecev), ki vas ob vsakem zagonu tako žalostno opominja, da ni registriran, da bi še največji stiskači na svetu odločili, da bi raje plačali zanj? Zdaj imate priložnost, da se odkupite za ta greh, čeprav je božič že mimo.

PREDNOST

Na voljo sta dve različici *WinZipa 10*, *Standard* in *Pro*. Različica *Standard* ni ravno osupljiva. Datoteke se pretvorijo v datoteke ZIP. Datoteke se raztegnejo iz datotek ZIP. Dobro je integriran v Windows, v novi različici pa je stiskanje še nekoliko izboljšano (čeprav danes, ko obstajajo diski z neverjetnimi kapacitetami, to ni ravno pomembno), a je v bistvu to vse, kar program ponuja, in v bistvu tudi praktično vse, kar potrebujete. Kot doslej obstajata dva načina, za novince in izkušene uporabnike, povezava z Windows pa ni nič slabša kot prej. Osnovni format, ki ga uporablja *WinZip*, je najverjetneje najprimernejši za uporabo, saj gre za format, ki je že sam po sebi prav dober, pa še Windows XP ga podpira, ne da bi morali za to sploh nameščati kak drug program (če ste kdaj uporabljali možnost za stiskanje map v Windows, ste uporabili ZIP). Tako stisnjene datoteke lahko pošiljate po e-pošti prav komurkoli, ne da bi vas moralo skrbeti, če imajo poseben program za raztegovanje ali ne.

Različica *Pro* pa ponuja še nekaj več. Namesto da bi preprosto upravljala z datotekami, gre tudi za namensko orodje za ustvarjanje varnostnih kopij, ki lahko deluje tudi po določenem urniku. Preprosto izberete želene mape ali datoteke (izberete lahko več datotek naenkrat ali posamično, program pa zna ločiti med na primer mapo C:\Program Files\ in oznako v Windows, ki določa, kje so shranjene programske datoteke) in jih shranite nekam na disk ali jih pošljete na oddaljeno lokacijo prek FTP. Še vedno gre za čisto običajne datoteke ZIP, zato jih je mogoče enostavno prenašati in jih zaščititi z geslom, z njimi pa delate popolnoma enako kot doslej. Lahko jih torej razdelite na manjše dele, jih shranite neposredno na CD ali DVD (kar je še ena nova lastnost *WinZipa*), dodate pa lahko tudi informacije o času stiskanja.

Ta nova možnost je odlična, saj ne zagotavlja le pravilnega ustvarjanja varnostnih kopij, temveč je tudi v formatu, ki vam ne bo delal prav nobenih težav. In eden od razlogov za nakup *WinZipa*, tudi če vsega naštetega ne boste počeli, je seveda ta, da se boste z registracijo znebili nadležnega sporočila ob zagonu. **PCF**

Min Pentium, 64MB RAM, Windows 98 ali novejši

Opt Pentium 4, 256MB RAM

90% **PCF pravi...** "Odličen razlog, da se odrečete preizkusni različici."

Sold Out software

VideoToP
CD-ROM • Computers • Multimedia

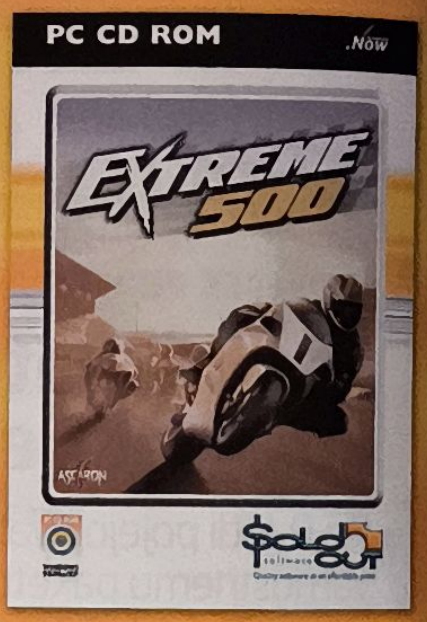
CONFLICT
DESERT STORM

Ste najbolj izurjena in najbolje opremljena posebna enota na svetu. Pristali ste za sovražnikovimi linijami, kjer so tereni in pogoji prav barbarski. Vaša naloga je poiskati in uničiti sovražnika ter sejati zmedo v najbolj nemogočih pogojih.

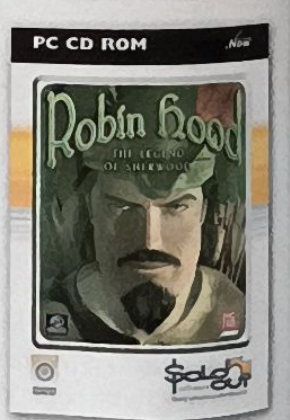
EXTREME 500

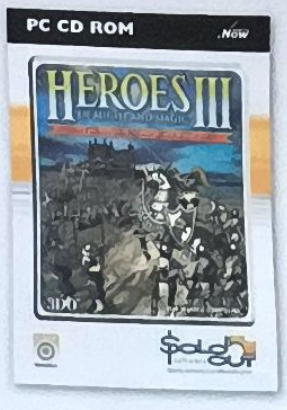
Oblecite se v usnje in se pripravite na najbolj razburljivo in realistično vožnjo na dveh kolesih! ...tako realistično, da boste zavohali zažgano gumo.
Na izbiro imate:

- več kot 20 odlično oblikovanih stez, vključno s posebnimi omrežnimi in testnimi stezami.
- raznoliki načini dirkanja, vključno testnim, svetovnim prvenstvom, Grand Prix in omrežjem



ZE V PRODAJI
V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH





Za dežjem posije...

Prva letošnja igričarska kriza je uradno končana. Sicer nam ni uspelo dobiti v opis obljubljene igre *Star Wars: Empires At War*, smo pa dobili dovolj drugih naslovov, da vam do naslednjega meseca, ko bomo omenjeno obljubo izpolnili, ne bo dolgčas. V primeru resne abstinenčne krize se lahko do takrat pozabavate tudi z demo različico igre, ki jo najdete na našem disku.

Dovolj smo se hvalili, prišel je čas, da dostavimo obljubljeno robo. Če ste bolj konkretne narave, boste oziroma ste že obrnili stran in naše optimistične obljube o bogati vsebini preverili na lastne zenice, vsi ostali, manj nervozni osebki, pa lepo "na izi" preberite še spisek iger, ki vas bo zabaval v tej številki. Ponujamo vam celo dve možnosti: telegrafsko varianto v stolpcu na desni strani ali opisno različico, v katero ste že zabredli. *Torino 2006* je zaradi aktualnosti olimpijskih iger gotovo težko pričakovan naslov, vseeno pa se po tej plati ne more primerjati s *Commandos Strike Force*. Avtorji so si drznili prenesti dobre stare Komandose, ki smo jih v naši deželi, kaj ljubili, oboževali, v tri dimenzije. Uh, barabe, tatovi, zlobneži, hinavci, merdasice... Ne, ne, pomirite se, skušajte pihniti paro skozi nos in umiriti utrip v vratnih žilah, stvar sploh ni tragična, pravzaprav je celo zelo dobra – komandosi so se v tretjo dimenzijo preoblekli zelo uspešno. Poleg vrnitve junakov lahko v tej številki med ostalim preberete tudi opise iger *Tycoon City: New York*, *Stubbs the Zombie* in *Bloodrayne 2* ter težko pričakovanih dodatkov *SWAT 4: The Stetchkov Syndicate* in *Empire Earth II: The Art of Supremacy*. Uživajte.

Commandos Strike Force

Oglejte si povratek naših vojnih tovarišev na strani 56...

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Prepričevali smo ga, naj ne upa, da *Torino 2006* vključuje tudi hokej, pa nas ni poslušal. No, zdaj pa razočarano joče v kotu, ubožec.

ALJOŠA HANCMAN
Kljub opisom nekaterih težko pričakovanih naslovov se ja ta mesec posvečal *Trackmanii Nations*. Najdite ga in ga premagajte!

TOMAŽ KOTNIK
Kot predsednik kluba ljubiteljev krvosesov je bil dolžan preigrati *Bloodrayne 2*. Kljub obilici krvi je bil nad igro malo razočaran.

JELENA VARDA
Tycoon City smo ji poslali s pripisom, da gre za igro za punce. Seveda smo ta nesramen šovinizem na koncu obžalovali.

GREGOR MRAZ
In kakšno zanič igro smo varčevali za njega ta mesec? *And Then There Were None*, naslov, ki je obetal malo in to tudi dostavil.

BARBARA BANOVIČ
Čeprav praženih možganov ne uvrščа na seznam 1.400 najljubših jedi, ni imela težav z grizljanjem surovih v *Stubbs the Zombie*.

SISTEM OCENJEVANJA
0–19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20–49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50–69% Solidne ideje, majavi temelji
70–79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80–89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 50 Igre prihajajo
str. 54 Za kulisami
str. 58 Commandos Strike Force
str. 60 rFactor
str. 61 Bloodrayne 2
str. 62 Eve Online: Red Moon Rising
str. 63 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
str. 64 Tycoon City: New York
str. 66 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
str. 66 Empire Earth II: The Art of Supremacy
str. 68 Torino 2006
str. 69 The Regiment
str. 70 Stubbs the Zombie
str. 71 Gene Troopers
str. 72 Agatha Christie: And Then There Were None
str. 72 Star Chamber
str. 72 World Championship Poker
str. 72 Motorama
str. 73 Plemenska scena
str. 74 Pogled nazaj

(Ne)upravičene kritike?

Pred dnevi sem slučajno naletel na živahno razpravo na enem izmed igričarskih forumov, kjer so člani preklinjali največje založnike, zlasti EA. Kritike so bile dobro znane: neizvirnost iger, posvečanje nadaljevanjem, kupovanje ambicioznih studiev, ki jih kaj kmalu ali zaprejo ali vključijo v lasten industrijski pristop razvijanja iger...Toda hkrati so poslovni kazalci EA kljub občasnim spodrsljajem najbrž kar najbolj spodbudni od vseh založnikov na trgu. Protislovje? Niti ne.

Kot prvo se je potrebno zavedati, da so nezadovoljneži s forumov v precejšnji meri igričarji z nekoliko več urami in izkušnjami v navideznih svetovih, rezultat tega pa je seveda bolj izpiljen, izbirčen okus. Plitve generične igre pri njih precej prej naletijo na odpor kot pri 10-letnikih, ki jim je očka kupil prvo igro, ali pri z denarjem dobro založenih razvajenih mulcih, ki dobijo vse, kar je mogoče dobiti, in zato niso sposobni v karkoli vložiti truda ali ostati skoncentrirani dlje kot 15 minut. In če iščete naslove, v katerih bo teh 15 minut polnih posebnih učinkov, pokanja, udarne glasbe in instantnega užitka, potem je EA idealna izbira. Gigantski ameriški založnik je enostavno mojster za iskanje skupnega imenovalca – poceni trikov, na katere padajo množice. Jim to lahko resnično zamerimo? V kapitalizmu niti ne. Toda tisto, kar jim lahko očitamo, je neupravičena strahopetnost. Če že si "capo di banda" na svojem področju, ali res ne bi mogel poleg preizkušenih receptov s kakšnim odstotkom dobičkov podpreti še drugačnih, izvirnih idej?! Če se izkaže za tržno polomijo, nisi zakrivil resne finančne krize, če ti uspe, pa lahko pridobiš novega paradnega konja, se prikupiš zahtevnejšim kupcem, povrneš dobro ime in navsezadnje poskrbiš za dobro zabavo svojih strank. Ali pa to res nima več nobene vrednosti?

IgrePrihajajo

Novice in napovedi, ki vas bodo kljub zimskemu mrazu prijetno grele v še ne toplem mesecu marcu leta 2006

Samotarstvo bo vodilo do hitrih in pogostih smrti.

Dungeons & Dragons Online Stormreach

Kocka bo padla in usoda domišljijskega sveta MMO bo določena

DATUM IZIDA Marec
ZALOŽNIK Atari
RAZVIJALEC Turbine
NA SPLETU www.ddo.com

V svetu, ki že ima *World of Warcraft*, je ustvarjanje nove igre MMO silno tvegano in težavno početje. Biti moraš izviren. *DDO*, postavljen v Eberron, nov svet avtorjev Wizards of the Coast, vsekakor dela v tej smeri. David Eckelberry, bivši pisec pravil pri WotC in član ekipe pri Turbine, razlaga: "Ko sem pred tremi leti začel delati na igri, sem takoj rekel, da moramo vključiti glasovno sporazumevanje." Ostali člani ekipe niso bili tako prepričani v to idejo. "Toda potem, ko smo sproti igrali, kar smo ustvarili in spoznali, kako hitro igra poteka, so mi priznali, da brez glasovnega sporazumevanja res ne bo šlo."

Morda je kar malce presenetljivo, da je igra, ki poskuša čim bolj upoštevati "kockarska" pravila *D&D*, tako akcijsko orientirana. Realnočasovni boji, katerih rezultati so sicer bolj ali manj matematično določeni kot pri metu kocke, bodo vključevali blokade, izmikanje in celo akrobatske premete, s katerimi boste lahko pobegnili najhujšim batinam.

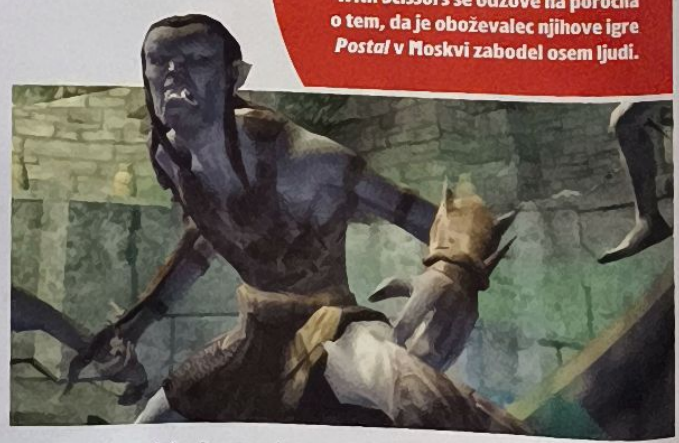
NENASILNE DUŠE

A vendar ne smete dobiti napačnega vtisa, da se vse vrti le okoli ubijanja. Pravzaprav za zabadanje nepridipravov sploh ni običajnih izkustvenih točk (XP), temveč boste posebno različico teh dobili za dokončanje nalog, kar je podlaga za okolje bolj prijazno mirnim poklicem, kot so na primer duhovniki. Ko boste med posameznimi stopnjami prišli do posebnih akcijskih točk, boste tako lahko izbirali med manjšimi izboljšavami na vašem liku. Izbirali boste med stvarmi kot so 20% močnejši ognjeni uroki ali +2 za sposobnost barantanja.

DDO bo poskušal doseči tudi posebno ravnotežje med zasebnimi dogodivščinami in nalogami, ki zahtevajo skupinski pristop. Da bodo gostilne zopet najustreznejši prostor za pridobivanje novih članov odprave, je jasno. "To ni igra, ki bi jo lahko odigrali samotarsko," izpostavi Eckelberry. "To je rekonstrukcija igranja namiznih iger, ko šest ljudi sedi okoli mize, polne majhnih plastičnih enot, in s pivi v rokah."

GOVORICE!!

"Če bi igre igralce spreminjale v morilce, bi bilo do vratu v truplih." Vince Desi, direktor podjetja Running With Scissors se odzove na poročila o tem, da je oboževalec njihove igre *Postal* v Moskvi zabodel osem ljudi.



Razsekati to grdobo bo morda res užitek, a vam ne bo prineslo izkušenj.

ÜberSoldier

Nacistični zombi? No, temu pa lahko rečemo anti-junak!

DATUM IZIDA Marec
ZALOŽNIK CDV Entertainment
RAZVIJALEC Burut CT
NA SPLETU www.ubersoldier.net

Za razliko od običajnih enoličnih CDV-jevih strategij, postavljenih v čas druge svetovne vojne, *ÜberSoldier* obljublja, da nas bo postavil v krvave škornje genetsko okrepljenega nacista. Karl Stolz je bil sprva poveljnik Wehrmachta, nekega dne pa je padel v partizansko zasedo in bil ubit. Toda rajh je zanj še vedno imel pomembno vlogo in ubogi Karl je moral skozi grozljivo obujanje v okrutnem poskusu, ki spominja na početja Josefa Mengeleja. Tako se je Stolz vrnil v vojno in le še potrdil modrost starega reka, da je najboljši nacist mrtev nacist. In da so težave še večje, se tokrat vrača z novimi super-močmi, ki pa jih je na srečo partizanov odločen uporabiti proti svojim mučiteljem, ki so se na njem igrali Boga.

Dandanes sleherna prvoosebna strelska igra potrebuje prepoznaven lasten trik in v primeru *ÜberSoldier* so to Karlove nove sposobnosti. Na žalost pa jih avtorji nič kaj natančno ne razkrivajo in zaenkrat poznamo le ščit, ki vam omogoča, da ustavite krogle v zraku in jih usmerite nazaj v sovražnike. Čeprav se je že velikokrat izkazalo, da so ravno naciji najboljši slabi fantje, jemljemo mamljive obljube z rezervo in upamo, da ne bo vse skupaj postalo le še ena kopija *Retum to Castle Wolfenstein*.

Championship Manager 2006

In trava je naivno mislila, da bo spomladi neovirano rasla...

DATUM IZIDA April
ZALOŽNIK Eidos
RAZVIJALEC Beautiful Games Studios
NA SPLETU www.championshipmanager.co.uk

Boj nogometnih menedžerskih simulacij se v 2006 nadaljuje s polnim žarom. Eidos upa, da bo do izida *CM2006* uspeh *Football Manager* že poniknil in tako njihovemu izdelku olajšal zagon. Vendar pa ne smejo pozabiti, da se bo moral kosati tudi z *LMA Manager 2006*, ki izide istočasno. Ampak, fantje, vsi po vrsti, čestitamo za izvirna imena!

Največja novost v primerjavi s prejšnjim letom in lastnost, o kateri avtorji Beautiful Games razlagajo z največjim žarom, je 3D izometrični pogon. Ta vam bo dal precej boljšo predstavo o višini podaj in natančnosti strelov, zaradi česar ne bo le lepotna maska. Čeprav ne gre za osupljivo kakovosten prikaz, vseeno pomeni precejšen premik glede na lanskoletni videz zračnega hokeja.

Eidos obljublja kopico izboljšav, kot je možnost individualnega razgovora z vsakim od članov ekipe in pridobivanje bogatih podpornikov kluba, ki priskočijo na pomoč ob črnih dnevih. Ali bo to zadostovalo, da se bo *CM* lahko kosal z *FM-jevo* bogato bazo podatkov ali *LMA-jevim* izjemnim videzom, je vprašljivo. Se pa ne bo dal brez bitke.

Najbolj pričakovane

Zdi se, da prav noben mesec v prvem polletju ne bo dolgočasen...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Hard Truck Apocalypse	marec	Buka	PCF 48	Arkadna dirkalna
Crashday	marec	Atari	PCF 45	Arkadna dirkalna
Battle for Middle Earth 2	marec	Electronic Arts	PCF 44	Realno-časovna strategija
The Elder Scrolls IV: Oblivion	marec	Bethesda	PCF 49	Igranje vlog
Paraworld	april	Deep Silver	PCF 47	Jurska strategija
Commandos Strike Force	april	Eidos	PCF 46	Taktična strelska igra
Tomb Raider: Legend	april	Eidos	PCF 48	Akcijska pustolovščina
Gothic III	april	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Titan Quest	april	THQ	PCF 43	Igranje vlog
Ghost Recon: Advanced Warfighter	april	Ubi Soft	PCF 48	Taktična strelska igra
SiN Episodes: Emergence	april	Valve (Steam)	PCF 43	Prvoosebna strelska igra
Company of Heroes	maj	THQ	PCF 41	Realno-časovna strategija
Hitman: Blood Money	maj	Eidos	PCF 46	Tretjeosebna akcijska igra
Neverwinter Nights 2	junij	Atari	PCF 47	Igranje vlog
Sensible Soccer 2006	junij	Codemasters	PCF 47	Arkadni nogomet

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	GTA: SAN ANDREAS
2	CALL OF DUTY 2
3	HALF-LIFE 2
4	PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES
5	NEED FOR SPEED: MOST WANTED

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	TOMB RAIDER: LEGEND	PCF 48
2	HALF LIFE 2: AFTERMATH	PCF 41
3	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	PCF 48
4	UT 2007	PCF 40
5	HITMAN: BLOOD MONEY	PCF 46

The Godfather

Ste prijatelj družine?

DATUM IZIDA Marec
ZALOŽNIK Electronic Arts
RAZVIJALEC EA Games
NA SPLETU www.godfathergame.com

The Godfather, dolgo pričakovana digitalna različica filmske klasike, je le še mesec od predvidenega konca razvoja, toda glede na predogledno različico, ki smo jo dobili pri *PCFormatu*, bo pred tem treba opraviti še kar nekaj divjega loščenja.

Don Vito Corleone je lepo upriZorjen, zahvaljujoč predvsem Brandu, ki je tik pred smrtjo EA dal dovoljenje za uporabo njegove podobe in glasu, toda na žalost je z New Yorkom iz štiridesetih povsem drugače. Mesto se zdi nekoliko majhno, številni otočki Manhattna sploh niso dostopni, teksture pa so sprane in nedodelane.

Osnovna ideja za igro je, da ste navaden poulični barabin v New Yorku, ki se z opravljanjem nalog v prostem slogu serije *GTA* skuša počasi prebiti po hierarhični lestvici mafijske družine. Med preizkušanjem smo naleteli na nekaj resnično zanimivih strelskih obračunov, vzdušje iz filmov je solidno zajeto. In bodimo iskreni – kdo si ne želi biti tiran, ki nadleguje lokalne gostilničarje in mesarje ter jih sili v "pogodbe o varovanju lastnine"?!

Čeprav igro razvijajo ločeno za konzole in PC, se to precej negativno pozna, če razumete kaj bi radi povedali. Bolje da pri EA v preostalem času zavihajo rokave, sicer se lahko hitro zgodi, da jim kak pretiran oboževalec filmov v posteljo prinese konjsko glavo.

Oblivion

Čakanja je že skoraj konec

DATUM IZIDA April ZALOŽNIK 2K Games
RAZVIJALEC Bethesda NA SPLETU www.elderscrolls.com

Tako je, *PC Format* je že položil roke na *Oblivion*. Prebijali smo se skozi učne stopnje in vstopili v svetel, odprt svet, navdušujoče napolnjen z neštetimi možnostmi, ki smo jih lahko izkoristili. Imperial City se blešči daleč na horizontu in odpravimo se iskat svojo srečo. Po poti se nehote zamotimo: do kolen smo v travi in nabiramo rože, zdravilne rastline in gobe ter z znanjem alkimije iz njih ustvarjamo nove napitke in blagodejne praške. Mimo nas se sprehodi srnjad. Ko pridemo do mestnih vrat, se že spušča mrak in stražar je nekam nataknjen. Z nekoliko pregovarjanja si vendar odpremo pot v mesto. V krčmi si poiščemo sobo za prenočitev, naslednji dan pa se sprehajamo po mestu, sprejemamo manjše naloge, za druge ljudi izpolnjujemo čudaške opravke in na splošno priskočimo na pomoč, kjer nas potrebujejo. Nato pa smo prišli do situacije, ko smo skušali dostaviti sporočilo, katerega smo prevzeli nekaj ur poprej, vendar se nam vrata stavbe nikakor niso hotela odpreti. Aha, smo pomislili, končno se je ta že kar prelepa izkušnja spotaknila ob hrošča. Poklicali smo predstavnika razvijalcev Bethesda, da bi hvalisavo pokazali napako. "No, seveda, da se vrata nočejo odpreti," nam odvrne z nenavadno zadovoljnim glasom. "Ali niste opazili, koliko je ura? Tri zjutraj. Vsi so doma in trdno spijo!" In točno tako je tudi bilo. *Oblivion* bo resnično nekaj povsem posebnega...

Hattrick

Na spletu www.hattrick.org

Za *Hattrick* nikakor ne bi mogli reči, da "prihaja", kot namiguje naslov rubrike, saj stopa že v deveto leto obstoja. V tem času je ta brezplačna spletna simulacija vodenja nogometnega kluba, ki je nastala na Švedskem, pridobila 750.000 igralcev, tudi 3.000 Slovencev. Za povrhu so jo navdušenci izpod Alp še lepo poslovenili. In za nas je to več kot dovolj dober razlog, da nanjo opozorimo tudi vas.

Hattrick poseduje nekaj standardnih prijemov te zvrsti. Tukaj so dohodki (vstopnice, nagrade za osvojene lovorike, pokrovitelji, prodaja igralcev) in odhodki (razširitve domačega stadiona, gostovanja, kupovanje igralcev, vlaganje v vzgojo lastni kadrov, plače trenerja in ostalega osebja...), upravljanje z igralci, določanje nogometnih formacij in taktik, napredne statistike in lastnosti igralcev... Seznam možnosti in posladkov igre, kot so recimo občasne volitve selektorja, ki po lastni presoji izbere igralce, ki bodo državo zastopali na turnirjih, bi se vlekel in vlekel, zato si vsi nogometni navdušenci raje sami oglejte **www.hattrick.org**.

igričarske drobtine

Novice iz sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli zadržati zase...

MMORPG Stargate

Le nekaj dni po tem, ko je bila strelska igra *SG1: Alliance* odpovedana, sta novi razvijalec Cheyenne Mountain Entertainment in MGM Interactive uradno napovedala igro MMO po istoimenski znanstveno-fantastični seriji, ki je tik pred tem, da postane najdaljša nanizanka te zvrsti. *Stargate Worlds*, kot se bo igra imenovala, bo navdih črpala iz SG1 in njene "hčerke", *Stargate: Atlantis*. Zanimanje za sodelovanje so pokazali največji založniki, zato obstaja upanje, da zadeva ne bo končala tako klavrno kot zadnja igra s tematiko *Zvezdnih vrat*.

Naveza Capcom - Ubi Soft

Medtem ko nekateri razvijalci in založniki razmišljajo o zmanjšanju podpore PC-ju kot igričarski platformi, nam je Capcom pripravil prijetno presenečenje. V sodelovanju z Ubi Softom bo namreč med letom na naše škatlice dostavil tri svoje konzolne uspešnice – *Resident Evil 4*, *Devil May Cry 3* in *Onimusha 3: Demon Siege* ter s tem dokazal, da PC-ji tudi po zabavni plati nikakor niso za odpis.

Half Life 2: Aftermath

... je sedaj dobil precej manj izvirno ime *Episode One*. Kar nam je med vrsticami pravzaprav povedal že Erik Johnson iz Valve v zaključku članka Sodobni vajenci (*PCF 48*), je sedaj dobilo še bolj uradno potrditev. Doug Lombardi je namreč potrdil, da svet *Half-Life* stopa na bolj epizodna pota. Tako naj bi bil to le prvi izmed številnih manj obsežnih delov, ki bodo postopno razširjali izkušnjo.

Steza do zvezd

Serija *Zvezdne steze (Star Trek)* bolj ali manj miruje, toda igričarska industrija je še ni pozabila in pojavljajo se govorice, da je v pripravi nov naslov. Bethesda, domnevni založnik, sicer še noče dati uradne potrditve, a govori se, da naj bi bila igra že lep čas v razvoju pri Mad Doc Software (*Empire Earth 2*, *Star Trek Armada II*), zajemala pa bo dogajanje prav vseh televizijskih epizod iz tega znanstveno-fantastičnega sveta.

SAMO 590 SIT

NOVA REVIJA ZA IGRE!

Game zone

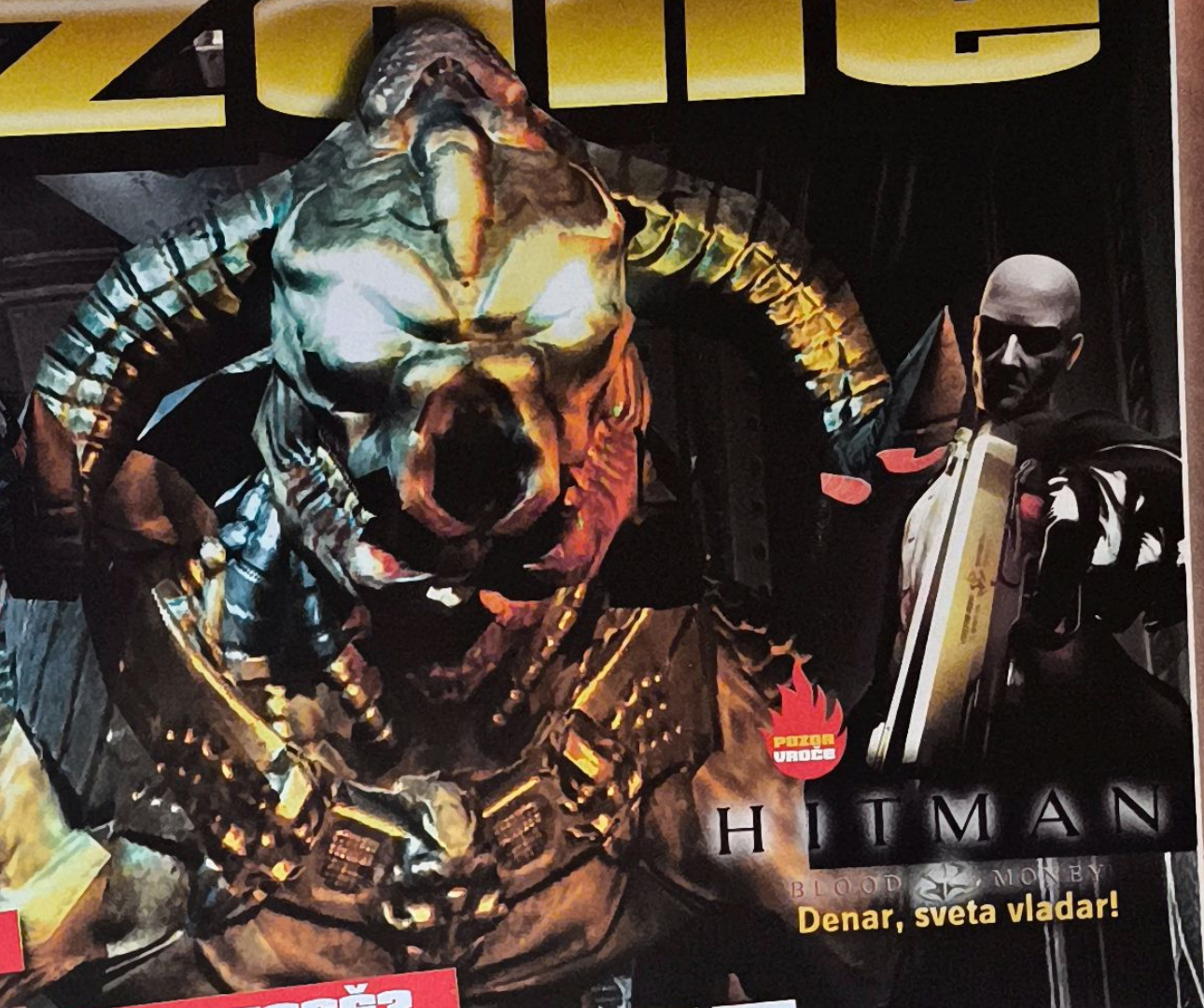
Poštnina plačana pri pošti 2102

2. DEL MEGA POSTERJA

OPIS

TOCA RACE DRIVER 3

Najboljša med najhitrejšimi?



POZOR VROČE

HITMAN BLOOD MONEY

Denar, sveta vladar!

PREDIGRANO:

The Godfather THE GAME

D Boter, D Igra!

SI DRZNEŠ?

PREY

Velika 4 stranska napoved!

PLUS!

- BATTLEGROUND EUROPE
- TORINO 2006
- DYNASTY WARRIORS 4: HYPER
- SWAT 4: STETCHKOV SYNDICATE
- 24: THE GAME

VITEZI RESNICE:

- KAKO SMO SNEMALI?

STUBBS THE ZOMBIE

GZ3 MAREC 2006 590 SIT / 2,46€

9 771854 378003

ISSN 1854-3766

PS2 XBOX GAMECUBE PC DS GAME BOY ADVANCE PSP

SAMO 590 SIT

Zgodba o uspehu MMO

Pogovorili smo se z ekipo NCSoft, korejskimi kralji večigralskih iger, o njihovih načrtih za širitev imperija

Če niste pred leti našli resnično velikega in od sveta odmaknjenega kamna ter se pod njim zabubili, potem verjetno veste, da so večigralske igre v Koreji velik biznis. Že hiter pogled na internet razkrije številne povsem neznane domišljijske svetove anime, na hitro skupaj vržene masovne spopade z vesoljskimi ladjami ter brezštevilne večigralske neumnosti predstavljivih in nepredstavljivih oblik. Kot zvrst je MMO resnično težavna. S projektom na tem področju je težko začeti, igralce je težko obdržati, da bi igrali ter plačevali, in le redke igre resnično zadenejo želeno vzdušje. NCSoft je med tistimi, ki so dognali, kako zajahati valove uspeha in zahodnemu svetu med drugim razkrivajo korejske prijeme MMO – med njihovimi uspešnimi naslovi najdemo recimo uspešnice, kot so *Gulid Wars, City of Heroes* in *City of Villains*. NCSoft upa, da bodo te igre in njihova nova paradna konja zvrsti MMO (želijo, da bi to postala prihajajoča *Auto Assault* in *Tabula Rasa*) tu zabeležile take uspehe, kot jih je požel *Lineage II* na Vzhodu (in po trditvah nekaterih pripadnikov našega foruma tudi pri nas). Z nekaj vodilnimi možmi NCSofta smo poklepetali o njihovih preteklih uspehih in načrtih za bodočnost zvrsti MMO.

Fizika po Havoku

Napredna fizika v MMO? Dve, prosimo

Verjetno najpogumnejša tehnološka poteza v *Auto Assault* je vključitev fizikalnega pogona Havok 2 v svet igre MMO. Seveda je to ob akciji, ki jo v celoti doživljate skozi preganjanje in razstreljevanje z vozili, že skorajda nuja. To ne bo omogočalo zgolj realističnih voznih pogojev, ki bodo do izraza prišli zlasti ob skokih in zdrsih, temveč je avtorjem omogočilo še izdelavo uničljivega okolja, kar boste lahko dodobra obrnili sebi v prid. Zgradbe, stebri in ostali gradbeni elementi se ob zadostnem trčenju zadovoljivo sesujejo – seveda pa so že čez nekaj minut spet nazaj, da jih lahko razsuje

Z vključitvijo velikih skokov bo *Auto Assault* izkoristil pogon Havoc.

Prišli smo skozi celotno napoved, brez da bi enkrat omenili *Mad Maxa*. Oh, vraga.

Auto Assault

„Prihodnost je lepa, prihodnost je lepa," so nas ves čas prepričevali, nato pa so nas pahnili v to postapokaliptično igro MMO. Če je tole lepota, potem je še upanje za našega Mraza

Razvijalec NetDevil **Na spletu** eu.autoassault.com **Datum izida** Junij

Dobra lastnost iger MMO je, da gre še vedno za novo zvrst. Za razliko od ostalih, dodobra zasidranih (nasedlih) žanrov, kjer je okno priložnosti bolj ali manj že zaprto, domišljija in izvirnost pa na dopustu, spletno večigralstvo v stalnih svetovih še vedno spoznava samo sebe, preizkuša svoje potenciale in omejitve, eksperimentira in dopušča prostor za nove trike. Bržkone nobeno podjetje omenjenih značilnosti ne izkorišča bolje kot NCSoft. *City of Heroes* in *City of Villains* sta ponudili svet, ki zasvoji v trenutku, in v katerega nisi dvomil, temveč si ga le takoj vzljubil in začel z uživaškim igranjem. *Guild Wars* je zrušil koncept plačljivega igranja in tudi radikalno preoblikoval zakoreninjene strukture prehajanja na nove izkustvene stopnje. In zdaj se *Auto Assault* izpod prstov NetDevil bolj ali manj pozvižga na sleherne standarde zvrsti MMO, zaradi česar avtorji dokaj realno pričakujejo, da bodo ogreli srca številnih igralcev, ki jih do sedaj večigralski svetovi niso ganili.

"Morda delamo nekaj bolj običajnega od česarkoli, kar je trenutno prisotno na tržišču," nam je začel nekoliko kontroverzno razlagati vodja oblikovalskega oddelka pri NetDevil, Ryan Seabury. "Za povprečnega igralca, torej ne pristnega sodobnega fanatičnega igričarja, je doseganje najvišjih izkustvenih stopenj še vedno težavno opravilo in marsikdo obupa, še preden ugleda zaključne vrhunce sodobnih MMO. Menimo, da bi morali do tja pripeljati več ljudi."

"Tukaj je sistem nagrajevanja, ki temelji na izpolnjevanju določenih nalog – recimo, da spravite skupaj spektakularen skok – kakršnihkoli stvari, ki igro naredijo še bolj zabavno"

RYAN SEABURY **Glavni oblikovalec pri Auto Assault**

Z *Auto Assault* želijo odstraniti precej dejavnikov, ki ljudi odbijajo od masivnih večigralskih udejstvovanj. Povsem udobno lahko vso vsebino doživite skozi samostojno igranje, saj ekipni pristop nikoli ni obvezen. Med podrobnostmi o nalogi so ključne informacije jasno poudarjene, da tistim, ki želijo le noreti naokrog, ni treba izgubljati časa s prebiranjem "špeha". In izjemno močni ste že od samega začetka, tako da vam ni treba čakati par stoletij, preden pridete do resnično zabavnih stvari.

Zaplet je sledeč: naš ljubki modri planet je doživel nenavadno nevihto meteorjev in pridevnik ljubki je postal neupravičen. Kjer so nekoč bili nesporni vladarji ljudje, se sedaj v strupenih, radioaktivnih pustinjah za oblast borijo tri različne skupine: ljudje, mutanti in biomeki. Trije zagrenjeni, na spopad vedno pripravljeni nasprotniki, branijo sleherno ped svojega ozemlja... z bojnimi avtomobili!

Razstreljevanje avtomobilov je vedno zabavno. In ravno tu se skriva bistvo te igre!

MMO DRUGAČE

Namen *Auto Assaulta*, da se bo v večigralskem okolju osredotočil na enoigralsko izkušnjo, je spet popoln odmik od običajnega pojmovanja večigralstva ljudi, ki svoje drugo življenje živijo v obliki družabnega vilinca. *AA* se je odločil za to pogumno potezo, da bi lahko ponudil resnično bliskovito dirkanje s krepko predelanimi vozili in razstreljevanje stvari. Resnično veliko razstreljevanja!

Vsaka izmed treh strani bo imela lasten potek zgodbe in vam bo med igranjem ponudila tako nekaj neizogibnih ključnih nalog, kot tudi številne obstranske izzive, na katere boste naleteli med vohljanjem naokoli. Kljub temu se trudijo, da zgodba ne bi bila osrednji razlog za igranje. "Menim, da bo obstajalo nekaj mačističnih zagrizenih igralcev, ki bodo bahavo stokali nad tem, kako hitro jo je mogoče 'obrniti'," napoveduje Seabury. "A upamo, da bodo tudi ti *AA* preigrali še enkrat kot predstavniki druge rase ter spoznavali nove plati zgodbe, povsem drugačne razredne likov in tako spoznali, koliko različnih užitkov igra pravzaprav ponuja."

Motivacija za preigravanje bo imela mnogovrstne izvore. Eden izmed pomembnejših je verjetno predelava, ali kot menda danes pravijo mladi, "pedenanje" vozila. Zaradi podobne filozofije kot v *Diablu*, bo tudi v *AA* "grebatorstvo" za predmete, raztresene po zdesetkanem svetu, bogato nagrajeno, saj bodo največji mrhovinarji imeli ustrezno večjo izbiro pri oblikovalskem kot tudi tehničnem prilagajanju svojega voza. Vpeljan bo obrtniški pridih "crafting" – z najdenimi predmeti se boste namreč poigravali in skušali iz njih dobiti čim uporabnejšo kombinacijo.

"Ekstremen primer tega bi bil, če bi našli recimo 'Kul über-pištolo pogube', ki bi imela izjemne lastnosti," z žarom razlaga Seabury. "Lahko bi jo razgradili nazaj do navidez neuporabnih sestavnih elementov, nato pa dodali nove, drugačne materiale, s katerimi bi spremenili njene moči. Ta postopek izdelave bi si lahko zapomnili, in tako bi bilo mogoče, da izdelate več primerkov, ki jih nato prodajate ostalim ljudem. Seveda bi lahko ti nato ubrali podoben postopek in postregli s še bolj dovršenim orožjem." Nam se sliši odlično.

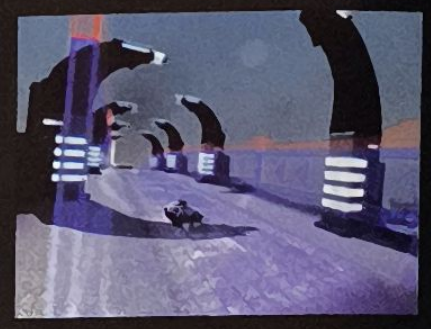
V prizadevanjih, da bi igralce obdržali še veliko dlje, kot je potrebno za dokončanje zgodbe, so avtorji vgradili poseben sistem nagrad, ki spodbuja globlje razisko-

vanje, in čim bolj drugačne, inovativne pristope k izzivom. "Tukaj je celoten sistem nagrajevanja, ki temelji na izpolnjevanju določenih nalog – recimo, da spravite skupaj spektakularen skok, ob katerem boste vsaj pet sekund v zraku – kakršnihkoli stvari, ki igro naredijo še bolj zabavno. Če bomo ugotovili, da ljudje nekaj radi delajo, bomo to nagradili z medaljami." Seabury doda: "Dodeljevanje medalj ne bo povsem osredotočeno na ekstreme – kot je to veljalo za prejšnjo NetDevilovo igro MMO, *Jumpgate*. Igralce bomo spodbujali in nagrajevali za prikaz dobro uravnovešenih in dobro povezanih sposobnosti."

Poleg vsaki strani lastnega zapleta so vključili tudi samosvoje sposobnosti glede na izbrano raso. Vsaka bo imela moči in spretnosti, ki preostalim dvema ne bodo dostopne, kar zopet zagotavlja, da se boste igre ob večkratnem preigravanju lotili na različne načine – nekaj, kar nikakor ne velja za vse predstavnike MMO. Seveda je večigralska plat dodobra premišljena – posebno bo blestela v arenah PvP (igralec proti igralcu) in na "tekmovalnih avtocestah", kjer bodo lahko igralci iz različnih frakcij s svojimi "nabildanimi" vozili uprizarjali spektakularne dvoboje. "Vstop v areno bo mogoč že na prvi stopnji razvoja. Nobene potrebe ni, da bi bili prisiljeni doseči določeno fazo, preden bi dobili priložnost ravsanja z nasprotniki," nam je razložil Seabury.

Prav tako ni potrebno skrbeti za kazni ob umiranju, dolžino potovanja ob premagovanju velikih razdalj (zračna plovila bodo vas in vaše vozilo priročno spustila kamorkoli boste želeli) in dolgočasno rutinsko nabiranje izkustvenih točk. Če bo šlo vse po sreči, bo *Auto Assault* še raztegnil meje zvrsti MMO in v spletni svet pritegnil številne adrenalinske zasvojence.

Mutanti imajo bolj organski pristop do stvari kot kovinski Biomeki.



Biomeki so očitno gledali *Tron* večkrat kot pa bi bilo zdravo za njih.

Tabula Rasa

Tesno oprijeta oblačila in nenormalno veliki insekti? To mora biti prihodnost. Ekipa *PCF* si na rame oprta sod pipsa in v roke vzame muhotepca XXL. Bolje preventiva kot kurativa...

Razvijalec Destination Games **Na spletu** www.playtr.com **Datum izida** Jesen

Kljub uspehom velikana, kot je *World of Warcraft* in spoštljivo obravnavanega *EverQuest II*, lahko v svetu MMO opažamo počasno, a vztrajno spreminjanje trenda. Domišljijski svetovi se umikajo vse pogostejše predstavljenim znanstvenofantastičnim in postapokaliptičnim okoljem. Vse manj vzklikov "Oj, hitro gospodje, h gradu!" in vse več "Hej, poberimo se čim hitreje do najbližje zadeve za teleportacijo!"

EVE in *Anarchy Online* sta že tlakovali pot, a glavni val očitno šele prihaja. Eden izmed prvih naslednikov te mode je zgoraj omenjeni *Auto Assault*, poleg tega imamo tu prihajajoči *Twilight War* in *Face of Mankind*. Morda najbolj jasen znak, da naša trditev ne stoji na trhlih nogah, pa prihaja s strani razvijalcev s tradicionalno domišljijsko preteklostjo; to jesen bo na naše PC-je udarila *Tabula Rasa* – otrok moža, ki je stal za *Ultimo*. Ta gospod sliši na ime Richard "Lord British" Garriot in na *TR* dela njegove podjetje Destination Games.

NADLEŽEN MRČES

Igra *Tabula Rasa* ali "nepopisan list" je postavljena v našo daljno prihodnost. Vendar pa ne tako daljno, da bi pozabili, kako izdelati seksi zaščitno opremo ali evoluciji dovolili, da spremeni našo tipično človeško podobo. Ubogo staro dobro zemljo so okupirala insektom podobna bitja, imenovana Bane, in naši redki preživeli potomci se skrivajo po jamah v oddaljenih kotičkih sveta. Na našo srečo na pomoč priskočijo prijateljski, a skrivnostni vesoljci, ki nam v roke porinejo učinkovito orožje in nas naučijo uporabljati psevdo-magično moč, znano kot "Logos" – sedaj je čas, da začnemo z uporom.

In ravno boj je glavna jed; *Tabula Rasa* je morda res RPG, a si veliko izposoja tako iz prvoosebnih, kot tudi iz tretjeosebnih strelskih iger. "Na samem začetku je šlo za bolj ali manj čistokrvno igranje vlog," nam razlaga Starr Long, razvijalec pri NCSoft. "Veliko članov naše ekipe igra strelske igre, kot sta *Battlefield* in *Medal of Honor*. Resnično nam je bil všeč ritem in občutek, ki so ga ponudile te igre. Tako smo opazili, da z izjemo *PlanetSide* in *WW2 Online* pravzaprav nihče drug ne skuša ustvariti spletne strelske igre v stalnem svetu. Zaradi tega smo sam začetek, ritem in nekatere mehanizme igre, kot je izbiranje med orožji in vseskozi prisoten merek, iz običajnih strelskih iger prenesli tudi v našo igro. Medtem ko streljate, na sposobnost zadajanja škode vplivajo vaš položaj, kvaliteta kritja in tudi premikanje oziroma stanje na enem mestu."

"Veliko članov ekipe je igralo Battlefield in Medal of Honor. Všeč nam je bil ritem teh iger"

STARR LONG Producent igre Tabula Rasa

Vzorniki in vplivi

Starr Long nam razkrije nekaj stvari, ki so pri razvoju navdihnili avtorje *Tabula Rasa*

"*Peti element* je imel velik vpliv, zlasti pri oblikovanju nekaterih kosov orožja in celostnem videzu igre. Nedvomno smo ob izdelavi nekaterih bojnih okolij razmišljali o *Starship Troopers* in seveda o kultnih filmih, kot je serija *Vojna zvezd*. Sam sem recimo veliko navdiha črpal tudi iz znanstveno-fantastičnih romanov. Sem namreč goreč ljubitelj tovrstne literature in mislim, da se mi je to tokrat resnično obrestovalo. Še posebno so me navdušila dela pisca Petra F. Hamiltona, recimo *Fallen Dragon*, *The Reality Dysfunction* in *The Neutronium Alchemist*. Posebno v *Fallen Dragon* so poglavja, ki se berejo kot MMO, in dogajalo se je, da sem jih včasih kar fotokopiral, razdelil med člane ekipe ter rekel: 'Poglejte, takle bi moral biti naš MMO!' – ampak nikoli nismo ničesar ukradli!"

Oblečeni za ubijanje

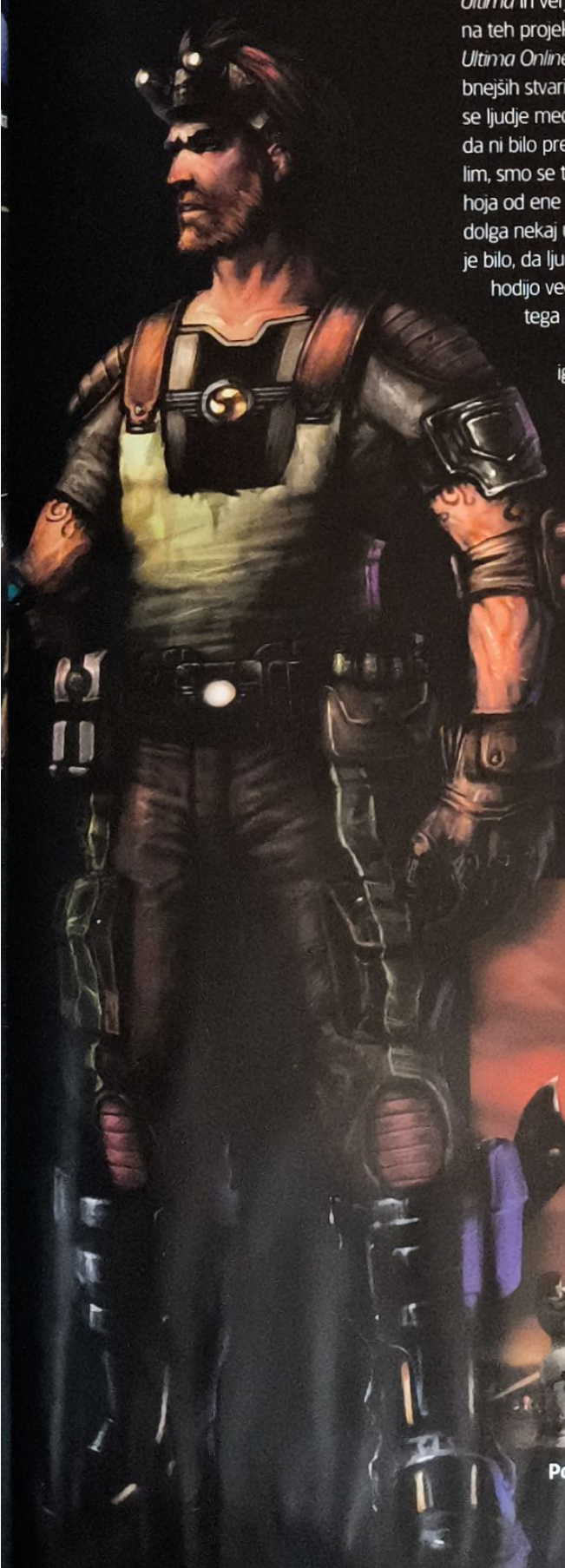
Oblikovanje oblačil za MMO zna biti nadvse naporno opravilo

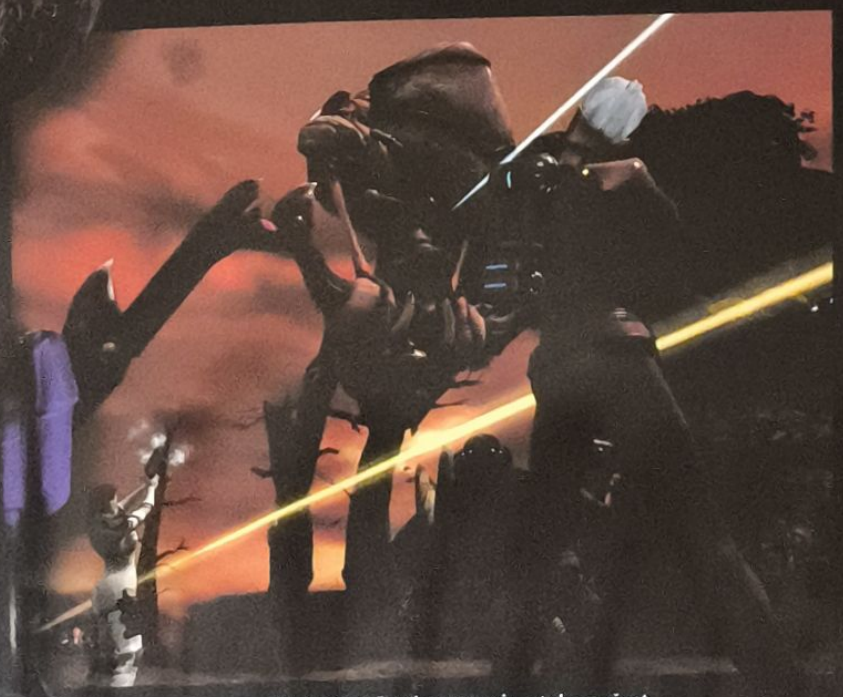
Če se vam zdi, da ste za *Tabula Rasa* slišali že pred leti, imate bržkone prav, saj je v razvoju res že dolgo. Pravzaprav tako dolgo, da je v procesu že krepko spremenila videz glede na izvirno idejo. To je v prvi vrsti posledica resnično svojevrstnega oblikovanja orožij in oblačil likov. "Sprva smo imeli res malce odtrgan oblikovalski slog," razlaga Lang. "Orožja in kostumi so bili raznobarvna, neurejena mešanica prvin iz znanstvene fantastike, domišljijskih svetov in tudi sloga anime. Nekrati smo recimo imeli tehno opravo in elegantne kostume 'art nouvaeu'. Sicer so nekateri ljudje tak pristop takoj vzljubili in ga niti pod razno ne bi hoteli zamenjati, toda problem je bil, ker so bili v manjšini."

Čeprav so se tvorci samosvojega oblikovalskega sloga strinjali, da njihovi lastni kostumi dobro pristojijo ženskim avatarjem, so na žalost nekrati prišli tudi do ugotovitve, da so moški liki v njih videti preveč pomehkuženi, kar ne bi naletelo na dober odziv igralcev. Posledično se je videz igre vrnil na risarske mize in se vrnil nazaj v podobi vilinca iz Rivendella ter bolj v stilu vojaških znanstveno-fantastičnih junakov.

Long z veseljem poudari, da *Tabula Rasa* kljub temu v svojem jedru ostaja RPG, zato upajo, da bo ta pristop pritegnil običajne množice ljubiteljev večigralskega udejstvovanja in zbudil zanimanje za MMO pri navdušenih igralcih strelskih iger. Long nadaljuje: " Po srcu je še vedno RPG. Tukaj gre za dobro znano postopno krepitev vašega lika in stopnja razvitosti bo imela vpliv na to, koliko škode ste sposobni povzročiti in kako natančni boste." Long je skupaj z Garriottom delal že na igrah *Ultima* in verjame, da sta se skozi izkušnje na teh projektih naučila veliko, zlasti pri *Ultima Online*. "Ena izmed najpomembnejših stvari je bila, da smo skrbeli, da so se ljudje med igranjem ves čas zabavali, in da ni bilo preveč 'mrkov'. Če zdaj pomislim, smo se takrat včasih hvalisali, da je hoja od ene strani mape v *UO* do druge dolga nekaj ur – tisto, česar nismo dojeli, je bilo, da ljudje že v resničnem življenju hodijo več kot dovolj in res ne želijo tega početi še v računalniški igri!"

Destination se trudijo, da bi igri dali živahen ritem, in sicer z vključevanjem instantnih akcijskih vložkov in z nekaj velikimi, stalnimi bojišči. Ker gre trenutno za čisto akcijo tipa igralec-proti-okolju (PvE), je resnično veliko truda vloženega v umetno inteligenco, ki bo skrbela za prevelike komarje in ostalo zalego Bane. Liki bodo pogosto imeli lastne cilje in se bodo borili tako z brezpogojno krutostjo, kot tudi s strategijo, ki bi jim omogočala doseganje cilja. Long nadaljuje: "Nihče doslej se ni resnično potrudil, da bi ustvaril igro, v kateri bi se dejansko počutili, kot da se pred vami ravnokar odvija vojna. Želeli smo doseči tisto kaotično, dinamično vzdušje strelskih iger, ko skozi bojišča drvijo valovi in valovi računalniško vodenih vojakov, kjer vse bobni od udarcev topništva in oskrbovalna zračna plovila nenehno dovažajo okrepitve. Upamo, da nam bo uspelo ustvariti to unikatno vzdušje." **PCF**





Pogumna punca. Z belimi hlačami se spravi na tako pošast.

SPREMINJAJOČI SE OBRAZ RPG

Jeff Strain, ustanovitelj AreaNet in vodja projekta *Guild Wars*, nam zaupa svoje razmišljanje o MMO

>> PCF Za *Guild Wars* se zdi, da je posvojila pristop iz enoigralskih izkušenj, ki pravi, da igralci ne bi smeli biti kaznovani za svojo neizkušenost, temveč nagrajeni za dozorevanje.

Jeff Strain Naš cilj je bil, da prenesemo izkušnjo iz enoigralskih svetov v kraljestvo MMO. Pri standardni enoigralski RPG ste junak vi – naloge, ki jih lahko izbirate, pripovedujejo epsko zgodbo in stvari se skozi čas in vaša dejanja spreminjajo. Pri običajnih MMO se to ne dogaja, saj mora svet obstajati v bolj ali manj nespremenljivi obliki za vse igralce. Z uporabo posebnega modela in dodajanjem veliko naprednih tehnologij, ki primerjajo zapiske o upravljanju prejšnjih nalog ter izkušnje vseh članov skupine, ki se skupaj lotevajo določenega izziva, nam je uspelo, da smo dinamično prilagodili vsako misijo. Na tak način je tisto, kar doživljajte sedaj, pravzaprav posledica vaših prejšnjih dejanj, torej vendarle na nek način spreminjate svet, v katerem se nahajate.

>> PCF Ali si lahko predstavljate en sam stanoviten svet MMO, ki bi se dinamično spreminjal za vse igralce?

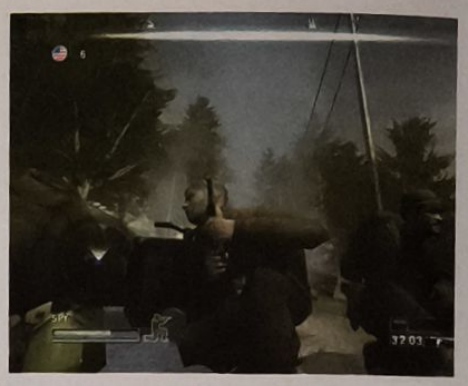
JS Osnovni problem, s katerim se ob takem prijemu srečate, je ravnovesje med junaki. Občutek neizstopanja je nekaj, česar si MMO naslov ne želi ustvariti. Ne želiš poustvariti resničnega sveta. Vsak v MMO si želi biti junak. Želiš biti nekaj posebnega. Veliko oblikovalskega časa pri izdelavi MMO gre v to, da se odkrije nov način, da bi bila izkušnja v svetu, v katerem je vsaka oseba, s katero govorite, ravno toliko junaka kot vi sami, še vedno zanimiva, polna izzivov in zabavna. Mislim, da bi bil največji problem pri resnično spreminjajočem se svetu odgovor na vprašanje, kdo bi ga pravzaprav sploh lahko spreminjal.

>> PCF Je trenutni pristop edini, ki ga vidite za MMO za vse čase?

JS Ne. Mislim, da smo z *GW* med drugim skušali premakniti meje, razbiti nekatere stereotipe, biti drugačni, a to še ne pomeni, da si sedaj domišljamo, da smo s tem za vse večne čase postavili princip delovanja večigralskih stalnih svetov. Pravzaprav upam, da bodo drugi pogledali igro in rekli: "Hej, ni nam treba leto za letom za letom in za letom delati ene in iste igre s posodobljeno grafiko. Dejansko lahko porušimo nekatere temeljne značilnosti pristopa RPG, ki so tukaj od vedno. In pri tem smo lahko uspešni!"

Grafični pogon ni med najboljšimi,a vseeno boste od časa do časa priča prijetnemu igralnemu okolju.

Kraja sovražnikove uniforme vam odpre povsem nov svet, ki zna biti zelo zabaven.



Včasih boste morali hitro misliti in skakati med člani ekipe, če boste želeli preživeti.

PRIKRITA SLUŽBA

Commandos
Strike Force

Prefinjen balet nasilja, vohunjenja, eksplozij in transvestizma. Ja, tokrat gre zares. Trije vojni tovariši gredo do konca...

Založnik Eidos **Razvijalec** Pyro **Na spletu** www.commandosstrikeforce.com

Če ste pri pravi, bi v tem trenutku moralo odzvanjati v vaši glavi. Vse, kar zadeva najnovejše komandovščine *Strike Force*, bi vas moralo podžigati bolj kot skupina študentk na mizah v bližnjem baru... hej, igralec ste, sprejmite to in pozabite za nekaj trenutkov na ženske. Novi prišlek se ponaša z oznako "multiplatformska prvoosebna strelska igra", njegov izvor je vsem dobro znana dvodimenzionalna mešanica med miselno igro in strategijo. Igro razvijajo že takooooooo, zeh, dolgo, da smo skoraj prenehali računati nanjo, zdi se nam, da so razvijalci večino časa tako ali tako porabili le za opravičevanje zaradi zamude kot za kaj drugega. Izvirna igra se je ponašala z osmimi rodovi vojakov, s katerimi ste nato po različnih stopnjah popolnoma neodvisno pobijali naciste ter poskusili rešiti misijo bodisi z nasiljem bodisi s prefinjenostjo. *Strike Force* je v ta namen obdržal le tri like iz izvirnika, izmed njih pa se le dva ponašata s strelskimi sposobnostmi. In upoštevati morate tudi pestro zgodovino iger, postavljenih v čas druge svetovne vojne. Videli smo domala že vse: eksplozije, smrt, nasilje, eksplozije, mrtve krave, smo že omenili eksplozije? Krave, ki eksplodirajo? Komandosi očitno ne držijo vseh kart v svojih rokah. Ali pač?

OGLEJTE SI ŠE...

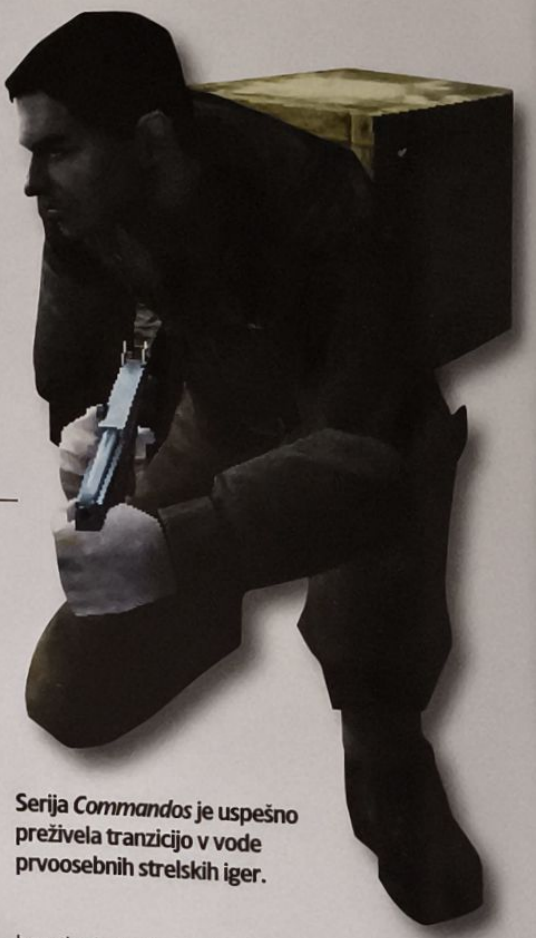
>> **Brothers in Arms**
Ubisoft
>> **Call of Duty**
Activision
>> **Commandos 2: Road to Berlin**
Eidos

PEŠČICA IZBRANIH

Nekako jim kljub hudi konkurenci uspe. Gre obenem tudi za napad na vrednote vseh prvoosebnih iger. Ta napad je zabaven in na trenutke tudi veličasten. Igra je ohranila osnovo iz dvodimenzionalnih časov, le da jo je še bolj približala igralcu, kot je to nemara uspevalo prejšnjim delom serije.

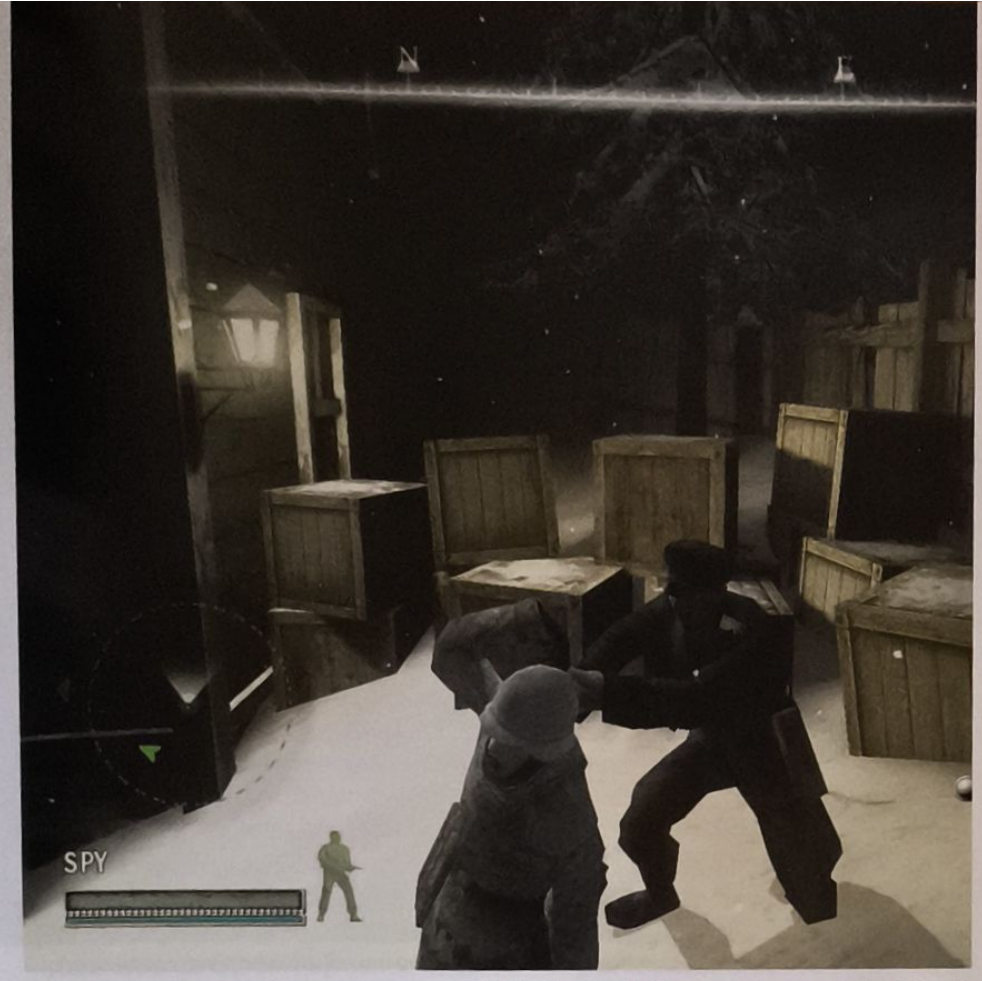
Strike Force je igra raztrojene osebnosti. Da, raztrojene, saj v njej nastopate v vlogi ostrostrelca, vohuna in zelene baretke. Z vsemi tremi se boste pajdašili na bojiščih Evrope, od pristanka s padalom nekje v Normandiji, pa do počitnic v vzhodnem Berlinu, vmes pa boste poskrbeli, da bodo Švabi hiperventilirali huje kot stare tete, ko polnih vreč navalijo na mestne avtobuse, kadar se ti ustavijo blizu tržnice. Vsak posameznik v ekipi se seveda ponaša s svojimi posebnimi sposobnostmi, kot četrtina ducata umazancev. Ostrostrelec počne natanko tisto, kar mora – odstranjuje možgane iz lupine z velike razdalje. Zelena baretka je stroj za mletje nasprotnikov, vohun pa je najbolj nevaren takrat, kadar nase nadene sveže cunje nemških vojakov in se infiltrira v njihovo skupnost. S kančkom sreče se lahko pritihotapi v vojaške baze, kjer lahko krade, sabotira ali ubija. Po želji. Med vsemi tremi modeli boste zlahka preklapljali s preprostim pritiskom na tipko Tab.

"Igra bo od vas zahtevala dovolj možgančkanja in vas bo držala pred zaslonom do samega konca, to vam zagotavljamo"

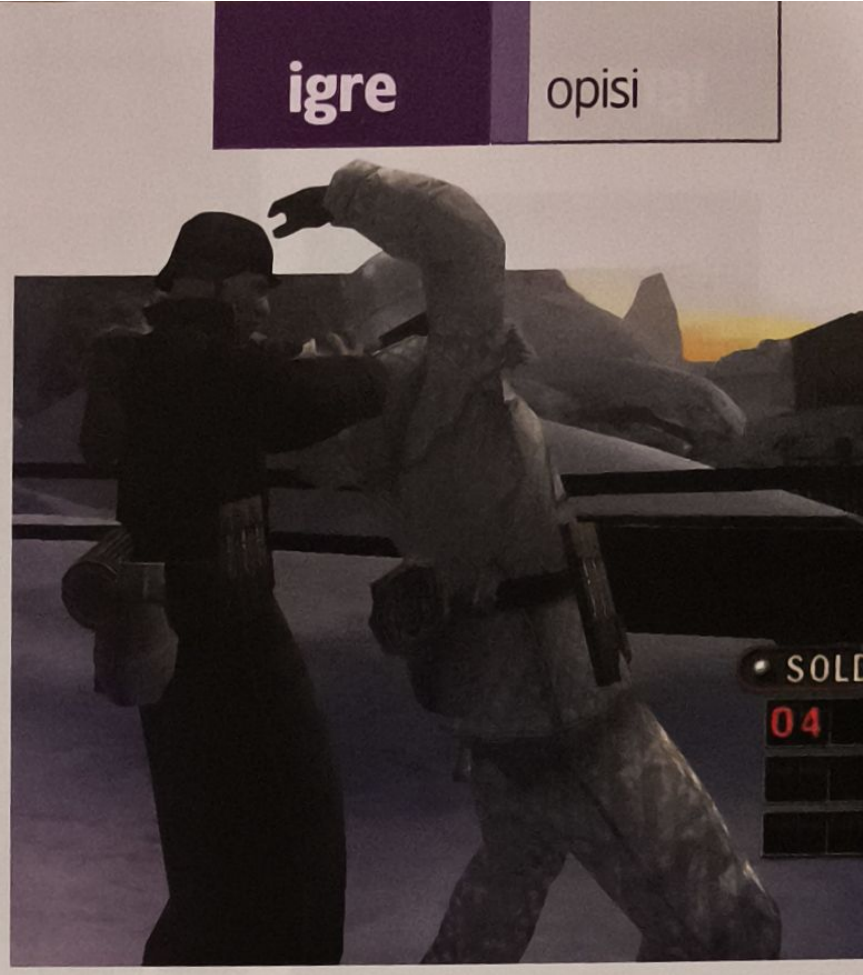


Serija *Commandos* je uspešno preživela tranzicijo v vode prvoosebnih strelskih iger.

Večina prvoosebnih iger deluje po principu merjenja na čim večje število tarč. V *Strike Force* lahko pozabite na to. Igra bo od vas zahtevala dovolj možgančkanja in vas bo držala pred zaslonom do samega konca, to vam zagotavljamo. Preprosto ne morete si privoščiti, da je ne bi končali. Naj vam damo za primer eno izmed zgodnejših nalog. Vohun in ostrostrelec morata čakati v zasedi na konvoj zapornikov ter jih osvoboditi. Kratka, dve minuti



V vlogi vohuna se pripravite na nekatere izmed najbolj razburljivih stopenj, kar ste jih doslej igrali.



Kako grdo. Oblečeni v Švaba ste se odpravili rezat vratove.

dolga naloga: z ostrostrelcem je potrebno pospraviti dva stražarja, kot vohun pa nato izmaknete eno uniformo. To vam da svobodo, da lahko brez skrbi pohajkujete naokoli, ne da bi bili sumljivi drugim stražarjem, ki se bodo znašli na vaši poti. Zalezovati boste morali vsakega stražarja posebej in počakati na trenutek, ko bo obrnjen stran. Nato ga boste zadavili. Kruto, a preprosto. Iz vsakega tovornjaka posebej boste nato morali izpustiti zapornike in jih pripeljati na varno.

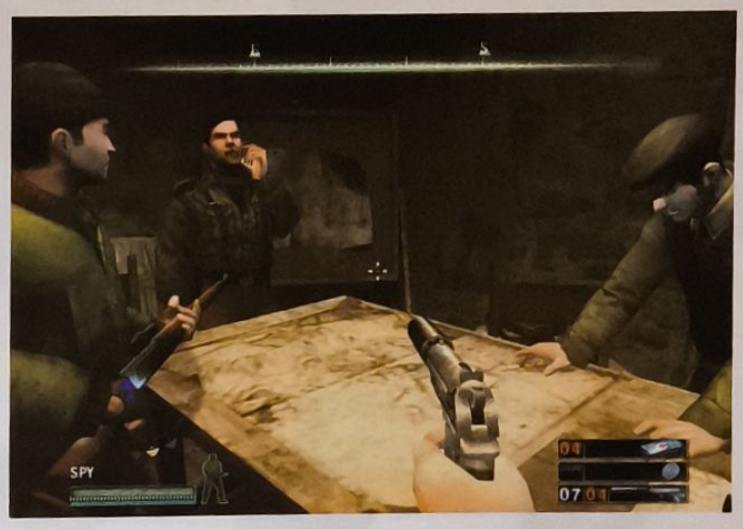
Ampak nato vas opazijo in prične se glasba Hansa in 40 mitraljezov. Hitro preklopite na ostrostrelca in pok, pok, pok, vsi stražarji popadajo. Misija opravljena. A bodite pazljivi, saj nobeden izmed vaših likov nima svoje lastne umetne pameti. Če izberete ostrostrelca, ne pričakujte, da bo zelena baretka vmes iskal zaklon in se branil pred sovragi.

Kasnejše naloge so prav spektakularne. Namesto da bi se podobno kot v *Call of Duty* pričela vedno močnejša akcija, se *Strike Force* razpotegne v potuhnjeno delovanje vaše ekipe. V vlogi vohuna se lahko brez skrbi potikate naokoli celo uro, ne da bi vam postalo dolgčas: onesposabljate lahko alarme in vojake, preden s preostalima členoma ekipe udarite na sceno. Stopnje znajo biti ultra-napete in vsaka izmed njih je polna najrazličnejših dodatnih nalog, na primer "vtihotapi se v hotel, ubij oficirja ter vzemi njegovo uniformo". To vam bo pomagalo pri glavni nalogi. V tem trenutku se vaše telo pričenja čudno obnašati. Utrujeni ste. Verjetno ste se ob igranju zabavali, saj je vaš hrbet popolnoma napet, vaša ramena pa usločena proti zaslonu. Spočijte se, prosimo vas, ter nadaljujte, ko boste res pripravljeni.

OPERACIJA LEVJI PEČAT

Igra je dobra, ni pa odlična. Pozna se ji, da so jo razvijali za več platform hkrati, in okolja, čeprav skrbno izdelana, znajo delovati nekako izprano. Teksturam manjkajo podrobnosti, v katerih smo na primer uživali v *Brothers in Arms*, in modeli likov v igri so izdelani s premajhno dozo očetovske razvijalske ljubezni. Spet nekaterim igralcem se bo zdela prelahka, še posebej tistim, ki so se v preteklosti zadosti spopadali z okolji igre *Thief*.

Ne glede na težave z grafično podobo in ne glede na predstave o dostojnem nasledniku serije *Commandos*, ki bi jo nemara utegnili imeti nekje v zvesti, vam igro priporočamo, saj ponuja veliko zabave. Poti do zastavljenega cilja je veliko in prepričani smo, da boste zmogli najti tisto, ki najbolje ustreza prav vam. Tudi sami priznamo, da nismo pričakovali bog ve česa od igre, ko so nam jo pustili v poštnem nabiralniku. Kar je še najbolje. V takšnih primerih zna biti igranje najslajše. **PCF**



Noč igranja pokra se je sprevrgla v katastrofo, ko Tomaž K. ni hotel plačati dolgov.

Min 1,2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 2 GHz, 1GB RAM, 256 MB 3D kartica

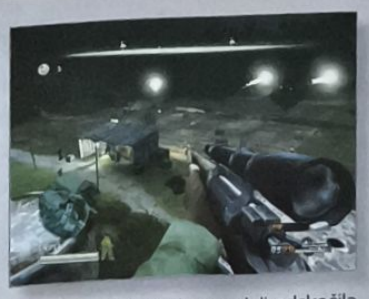
Večigralstvo 2-16 igralcev preko interneta

84% **PCF pravi...** "Tiha, učinkovita in smrtonosna sprememba. Osvežitev glede na ostale podobne igre."

Tri brihtne glavce

Ko so skupaj so neuničljivi, kadar so ločeni, zgubijo glave

1 Skupina komandosov deluje le, kadar vsi trije sodelujejo. Osredotočite njihova znanja in ognjeno moč na tarčo in ta bo padla v nekaj sekundah. Razpršite vso nasilje na mnoštvo tarč, in dobili jih boste kot pavijan. Ostrostrelca kar napotite v majhen skedenj.



2 Skupina je s padali odskočila v Normandiji, ampak kot vedno je moralo iti nekaj narobe, kajne? A preden odgovornega za polom spravite pred vojaško sodišče, boste morali uiti pasti, ki vam jo je nastavil. Vodja ekipe bo seveda zelena baretka. Reflektorji lahko razkrijejo njegovo prisotnost in prav je, da jih uničite z ostrostrelcem.

3 Zdaj je čas, da nastopi zelena baretka. Konec bo s celotno zadnjo stražo. Podobno sodelovanje med liki vas bo popeljalo skozi marsikatero stopnjo. Če ste preleni, da bi si zamislili, kako boste rešili posamezno situacijo, se boste pač morali soočiti z neuspehom. Tako preprosto je to.

SPLETNO DIRKANJE

rFactor

Na ta kolesa boste morali kaj pametnega obesiti kar sami...

Založnik ISI **Razvijalec** ISI **Na spletu** www.rfactor.net

Kaj upravičeno pričakujete, ko kupujete dirkalno igro? *TOCA Race Driver 3* vključuje praktično sleherno obliko motošporta, ki smo si ga pod tem soncem izmislili. Simulacija *GTR* pa si je izbrala eno samo disciplino in jo simulirala do te mere, da sumimo, da je na vožnjo vplivala že dolžina nohtov voznika. To tradicijo raznovrstnih pristopov nadaljuje tudi nova ponudba razvijalcev ISI, veteranov zaslužnih za simulacije F1 pod okriljem založnika EA, ki so nato urezali povsem samosvojo pot.

Dirkalniki "formula ISI" so le rahlo zamaskirane pošasti iz F1 – in temu primerno tudi drvijo!

OGLEJTE SI ŠE...

>> GTR
Atari
>> GT Legends
Atari
>> TOCA Race Driver 3
Codemasters

UPORABITE LASTNE ROKE

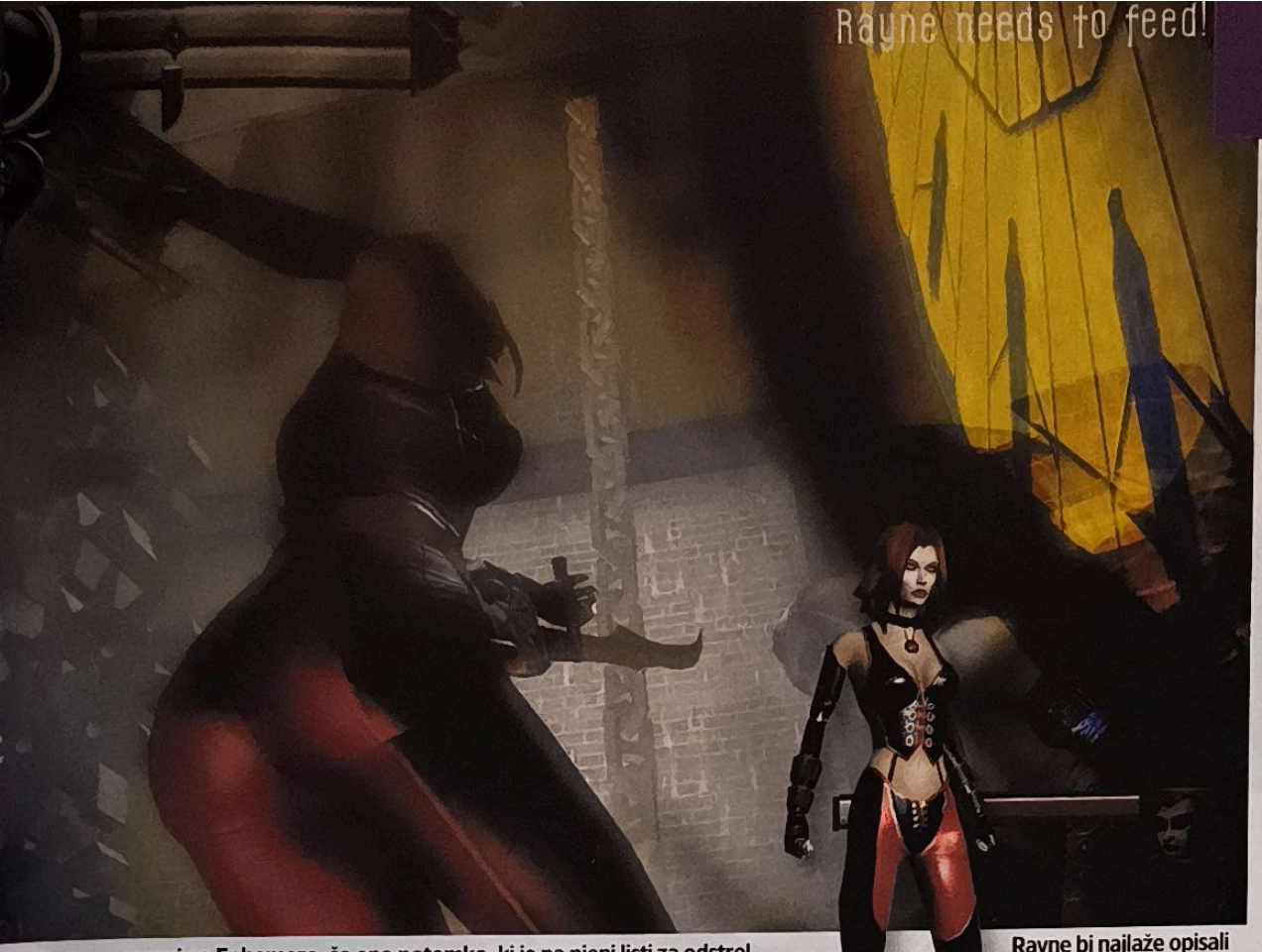
Osrednja domislica za *rFactor* je pravzaprav prepričanje avtorjev, da je tehnično ozaveščena in vznesena skupnost ljubiteljev simulacij dirkanja, sposobna ob zmogljivem in skrajno prilagodljivem pogonu sama ustvariti vsebino daleč nad domišljijo, sposobnostjo in navsezadnje proračunom kateregakoli razvijalca. Posledica tega je, da se vam bo zdela vsebina igre takoj po pretoku s strani **www.rfactor.net** silno siromašna. Vozila in steze (oboje je v celoti plod domišljije, čeprav ni težko razbrati, iz katerih tekmovanj in prizorišč so bile ideje "črpane") enostavno niso glavni obed; alfa in omega v *rFactor* predstavljata sposoben fizikalni pogon in skrajno zabavno večigralstvo, ki igri krepko dvigne oceno. A vseeno ne trdimo, da že obstoječa vsebina ni vredna ogleda: ISI je igralcem ponudil osnovni okvir, ki obljublja razburljivo dirkanje ter je hkrati popolnoma odprt za nove razširitve in predelave.

Nobeno vozilo ni iz "resničnega" sveta, saj avtorji niso zakupili licenc – ta pomanjkljivost zbledi zaradi res kvalitetnega dirkanja.

Če se odločite za nakup *rFactor*, imejte v mislih, da zahteva nekaj vzdrževalnega dela (čeprav, kot boste nedvomno radi slišali, občutno manj kot povprečna MMORPG). Predelave igralcev so bistvo te dirkalne igre in posledično je od skupnosti skrajno odvisna – na srečo so jo dirkaški navdušenci sprejeli z odprtimi rokami in zna se zgoditi, da bo igra deležna podobne zvestobe skupnosti kot legendarna Sierrina *Grand Prix Legends*, ki je ravno zavoljo neverjetnih oboževalcev med "živimi" že vse od 1998. V isti sapi dodajmo, da, ne glede na to, koliko nam je zasnova tovrstne "škatle z orodjem" všeč, bo igra, vse dokler se ne pojavi več uporabne doma izdelane vsebine, s svojim rohnečim motorjem le vrtela kolesa na štartni črti, medtem ko tekmeci, kot je *GT Legends* že s polno hitrostjo drvijo po ciljni ravnini. **PCF**

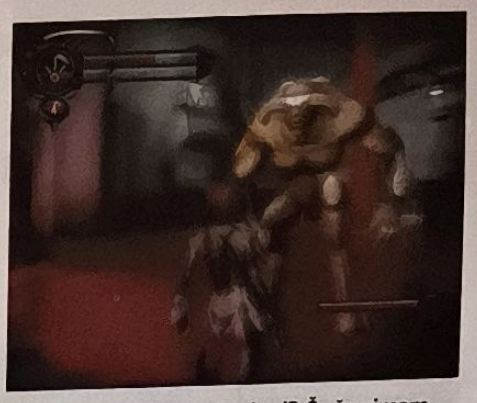
Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,5GHZ, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 50 igralcev

74% **PCF pravi...** "Kot igra precej špartanska, a kot podlaga za nove stvaritve kaže veliko potenciala."

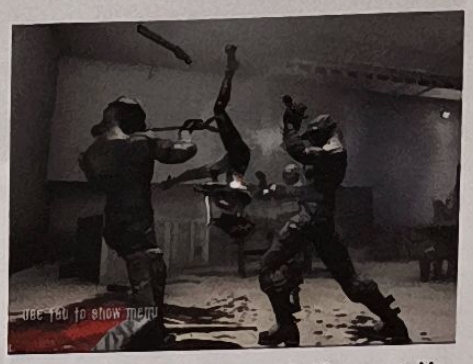


Rayne se spravi na Ephemero, še eno potomko, ki je na njeni listi za odstrel.

Rayne bi najlaže opisali kot mešanico Lare Croft in ženo grofa Drakule.



"Imam morda kaj med zobmi? Če še nimam, bom pa kmalu imela..."



Še en tisti trenutek, ko vas obkolijo nemrtvi in ste obrnjeni z glavo navzdol.

S KRVJO PREPOJENA AKCIJA

Bloodrayne 2

Vrnitev Rayne je postavljena 60 let po tem, ko je punca prvič zagrizla v vratove lastnikov PC-jev. Poglejmo, če se je naučila kakšnega novega trika

Založnik THQ **Razvijalec** Terminal Reality **Na spletu** www.bloodrayne.com

Predhodnik tele igre je bila enoločnica, v katero je nek kritično pijani kuhar s psihopatskimi nagnjenji vrgel 20 kilogramov v kri namočene ironije, svetlečo usnjeno obleko, ki predstavlja pretesen domek bujnim oblinam, zajeten kupček zabavnih dialogov in pretirano količino necenzuriranega nasilja. Kultni status je Rayne zagotovljen, in to kljub *Bloodrayne 2*, ne zaradi *Bloodrayne 2*, kot smo vsi tako srčno upali.

Medtem ko se je prvi del preveč ukvarjal s strelsko akcijo v počasnem posnetku, ki se je tradicionalno zaključila s kozarčkom vampirskega rujnega, se *Bloodrayne 2* pretirano pomakne v ravno nasprotno smer, kjer glavno vlogo odigrajo pesti, kolena in ostala orožja, namenjena povzročanju modric, zvinov in zlomov iz neposredne bližine. Pred nami je torej klasična pretepaška igra s pogledom iz tretje osebe, kakršnih smo se preobjedli že pred leti. Začnite nabijati po gumbih v naključnem vrstnem redu in velika možnost je, da bo Rayne storila nekaj zabavno gnusnega svoji žrtvi. Dodajte kombinacijam udarcev še kombinacije skokov in podobnega, in pred vami je igra, kjer se lahko iz vsake zagate rešite s pobesnelim pritiskanjem na čim več gumbov hkrati. Celotna poanta tega plesa smrti je, da razčetverite ali razdeseterite človeško postavo, ki se vam je drznila postaviti po robu, na najbolj veličastno krvav način, ki vam je v tistem trenutku padel na pamet. Če sumite, da se vam iskanje novih načinov popolnega uničenja vaših nasprotnikov ne bo zdelo zabavno, potem se izogibajte *Bloodrayne 2*, saj je to praktično vse, kar ima lepega za ponuditi.

Tista malenkost strelske akcije, ki ostane, je omejena na uporabo nadgradljivih pištol Dragon Pistols, ki namesto klasičnih nabojev uporabljajo kri. Slednja bo pritekla iz vaših nasprotnikov, kadar se boste spomnili na polnjenje, ali pa iz vas, kadar boste na polnjenje pištol pozabili. Skozi igro boste prišli tudi samo z osnovnim klatenjem z rokami, ne da bi se naučili uporabljati katerokoli spektakularno potezo iz arzenala glavne akterke, ampak tako bo igranje hitro izgubilo smisel.

Rayne lahko zdaj niha, pleza po drogovih, ograjah in izvaja zanimive stvari na zidarskem odru. Na trenutke boste imeli občutek, da gledate članico transilvanskega gimnastičnega kluba. Na žalost pa med igranjem ne boste imeli dovolj priložnosti, da bi raziskali in izkoristili vse možnosti tega akrobatskega pristopa. Vse prevečkrat boste z biču podobno verigo lučali nasprotnike v kotle, za kar bomo okrivili in celo s prstom pokazali na oblikovanje stopenj, v katerega ni bilo vložene skoraj nič domišljije. Grafični prikaz akcije nima slabih strani, je pa po dinamični plati precej len. Drsenje po ograji stopnišča je prav krasno, vseeno pa bi za popolno srečo radi videli bolje izkoriščene nove gibalne sposobnosti Rayne, kamor sodi denimo prevračanje in podobne akrobacije.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Price of Persia 3**
Ubisoft
>> **The Matrix Online**
Sega
>> **Vampire The Masquerade**
Activision

Poskakujoči vampir

Z manj opetimi hlačkami bi bilo laže

Pri Terminal Reality so zbrali lepo kolekcijo odličnih animacij za poteze Rayne, ki naredijo junakinjo bolj gibčno kot kdajkoli prej. Na trenutke boste imeli radosten občutek, da ste polbožanstvo, ki lahko stori karkoli. Na žalost pa so takšni trenutki sreče v igri veliko preredko posejani.

NA MENIJU: KRVAVICE

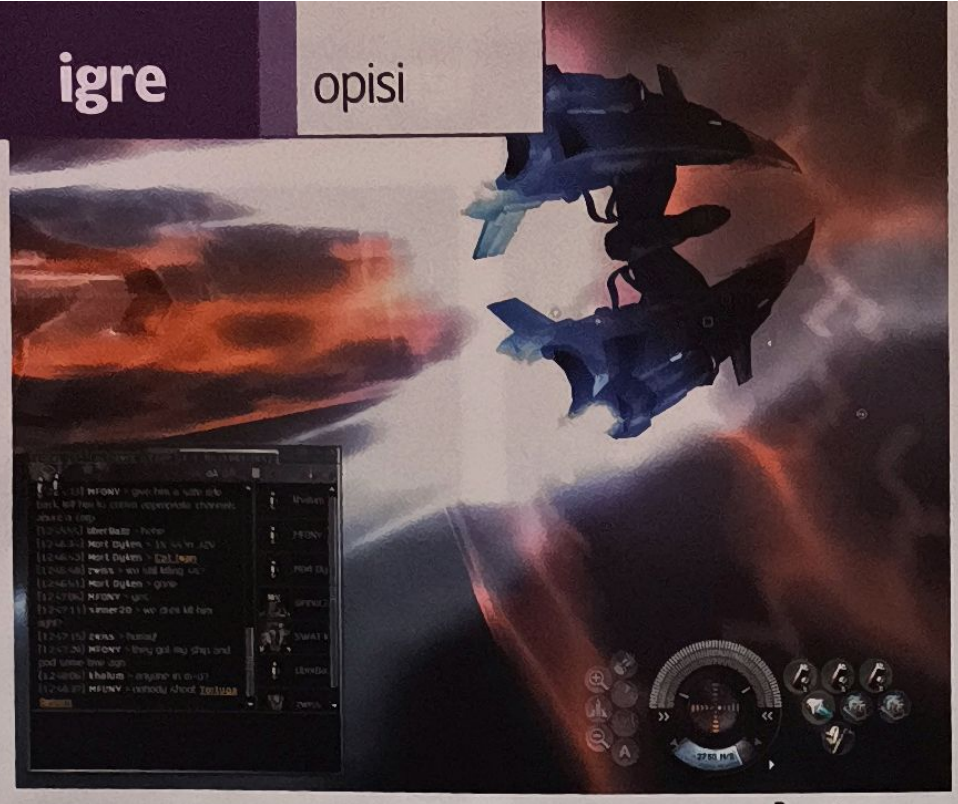
Bloodrayne 2 meri na privržene ljubitelje prvega dela, ki bodo navdušeno cepetali z nogami ob vsakem pretiranem brizgu krvi iz ožilja sovragov, kljub temu da igra (naj vam šepnemo na uho) pravzaprav ni posebej dobra. Če ste ob pogledu na slike ob tem tekstu vzkliknili: "Vau, stari, to seka!" ali kaj v tem slogu, potem vam nakup igre celo priporočamo. Če pa ste mnenja, da kung-fujevska preobrazba glavne junakinje ni ravno vaše sorte jed, potem se posladkajte s čim drugim. Ob *Bloodrayne 2* se bodo dodobra napasle le vaše oči, medtem ko bodo ostala čutila ostala hladna ob plesu smrti, ki jim bo serviran. Da bi zares ljubili *Bloodrayne 2*, morate biti sposobni uživati v nasilju in se zabavati ob upočasnjenih posnetkih ne ravno lepega umiranja vaših nasprotnikov. Če to ni po vaši meri, obrnite stran, če pa ste ob koncu prejšnjega stavka navdušeno zastrigli z ušesi, ta članek tako ali tako verjetno berete v psihiatrični bolnišnici. In s prisilnim jopičem boste podrobno izdelane usmrtitve tako ali tako bolj težko izvajali, kajne? **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, GeForce 4 ali enakovredna kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, grafična kartica s podporo za DX9

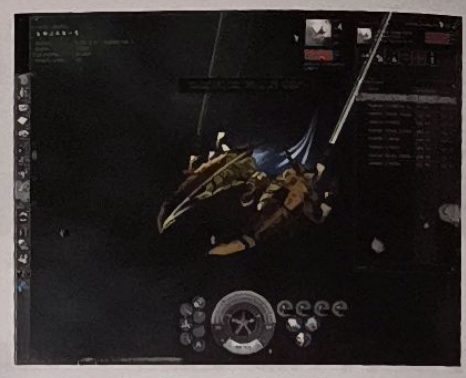
Večigralstvo Ni

71% **PCF pravi...** "Izpusti nekaj priložnosti, ki bi lahko igro spremenile v potencialno uspešnico."



Izboljšave so oplazile tudi vmesnik, ki je okretnejši kot v prejšnjih različicah.

Trgovanje in industrija sta še naprej vitalnega pomena.



Fregate odigrajo pomembno vlogo pri izvidniških nalogah.

MMO V VESOLJU

Eve Online
Red Moon Rising

Malo zbiranja virov in nekaj medgalaktičnih ravsanj z bojnimi ladjami, velikimi kot Nizozemska

Založnik CCP **Razvijalec** CCP **Na spletu** www.eve-online.com

Zaradi pojavov, kot je *Eve Online*, je bil ustvarjen izraz "stvar okusa". Pošastna kompleksnost in same dimenzije velikanskega vesolja *Eve*, v katerem divja večna vojna, so več, kot lahko večina ljudi prebavi. A vsi vi, ki premorete odločnost in obožujete obilne, res obilne pojedine, boste z zadovoljstvom ugotovili, da je na meniju zdaj še mnogo več. Naoljite miške, podložite zapestja in napnite sive vozle v glavi – čas je, da tej galaksiji pokažete, iz kakšnega testa ste!

Eve je bila očitno razširjena. Za novince so tukaj novi vodiči na samem začetku vesoljske pustolovščine, za stare borce, ki so v igro, pridobivanje izkušenj in kopičenje bogastva že vložili nekaj mesecev garanja, pa so glavna vaba nove ladje. In tukaj ne govorimo o čolničkih, te stvari so ogromne! Gigantske "vladne" lebdeče krasotice so paradni konji med svežimi dodatki igri, a so tudi daleč najteže dosegljive: da bi novinec nabral potrebne izkušnje, znanja in navsezadnje sredstva za upravljanje glede na raso razdeljenih velikank, bi ob povprečnem igranju bržkone potreboval vsaj eno leto.

SIJOČE LADJE

Že kar absurdne razsežnosti *Eve* pa zahtevajo, da igralci vanjo vlagajo čas. Precej časa. *Red Moon Rising* skuša vsaj na nekaterih področjih stvari zgladiti in poskrbeti za boljše izkoriščanje naših prostih uric. Zahvaljujoč novi industrijski in znanstveni "nadzorni plošči" je igranje bolj tekoče, hkrati pa *Eve* še vedno skrbno pazi na zadovoljstvo vseh članov galaksije, ki se poleg pokanja zanimajo še za ekonomsko plat razvoja.

Proizvodni procesi v *Eve* so ravno tako šli skozi postopek prenavljanja in doživeli reformo tovarniškega procesa ter dodatek novega tovarniškega moda za postaje v lasti igralcev. Ta kapitalistični blišč je uvedel številne nove poti za sklepanje poslov v igri. Ekonomija v MMO še nikoli ni bila tako globoka in, s tem se bodo strinjale predvsem poslovne duše, tudi ne tako zanimiva. Vodenje navideznega posla postaja iz dneva v dan bolj dovršena izkušnja, ki vključuje komponente, kot je raziskovanje novih tehnologij v vesoljskih laboratorijih.

MIR? KAKŠEN MIR?!

Toda resnično meso nove razširitve so možnosti spopadov. Nova polovila in prevetrene sposobnosti poskrbijo za povsem drugačno izkušnjo – izvidniške ladje olajšajo preskoke od ladje do ladje ter sprotno blokiranje ključnih sistemov, sveže uvedene poveljniške križarke pa so dober porok za krepitev sposobnosti celotne flote. Med večjimi ladjami so zlasti zanimive tiste v razredu "letalonosilk" – igralcu omogočajo, da lansira roje računalniško nadzorovanih mini lovcev, ki ščitijo zavezniške ladje in napadajo sovražnikove. Titani (prej omenjene velikanke) na drugi strani pa so še najbolj podobni letečim vesoljskim postajam in spreminjajo metode, po katerih se odvijajo največje vojne tipa igralec-proti-igralcu.

Tisto, kar je pri *Eve* najbolj razburljivo, pa je razpon možnosti, ki jih nudi svojim oboževalcem. Igra sedaj počasi stopa v svojo zrelo fazo in za igralca še nikoli ni bilo tako lahko zavzeti primerne vloge v galaktičnem trčenju nasprotujočih si sil. Da izdelek islandskih CCP resnično doživlja najlepše čase, priča dejstvo, da so v začetku februarja prebili magično številko 100.000 odjemalcev (pri tem ni zanemarljiv podatek, da so fantje pravzaprav pionirji zasnove stalnega sveta na enem samem strežniku – lastnost, ki jo poseduje tudi svet *Eve*). Toliko ljudi se ne more motiti, torej s preizkušnjo *Eve Online*, še posebno po razširitvi *Red Moon Rising*, nikar ne odlašajte predolgo, če vam je pristop zanimiv: težko je reči, kako dolgo bo še zdržala na vrhuncu kvalitete in naseljenosti. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

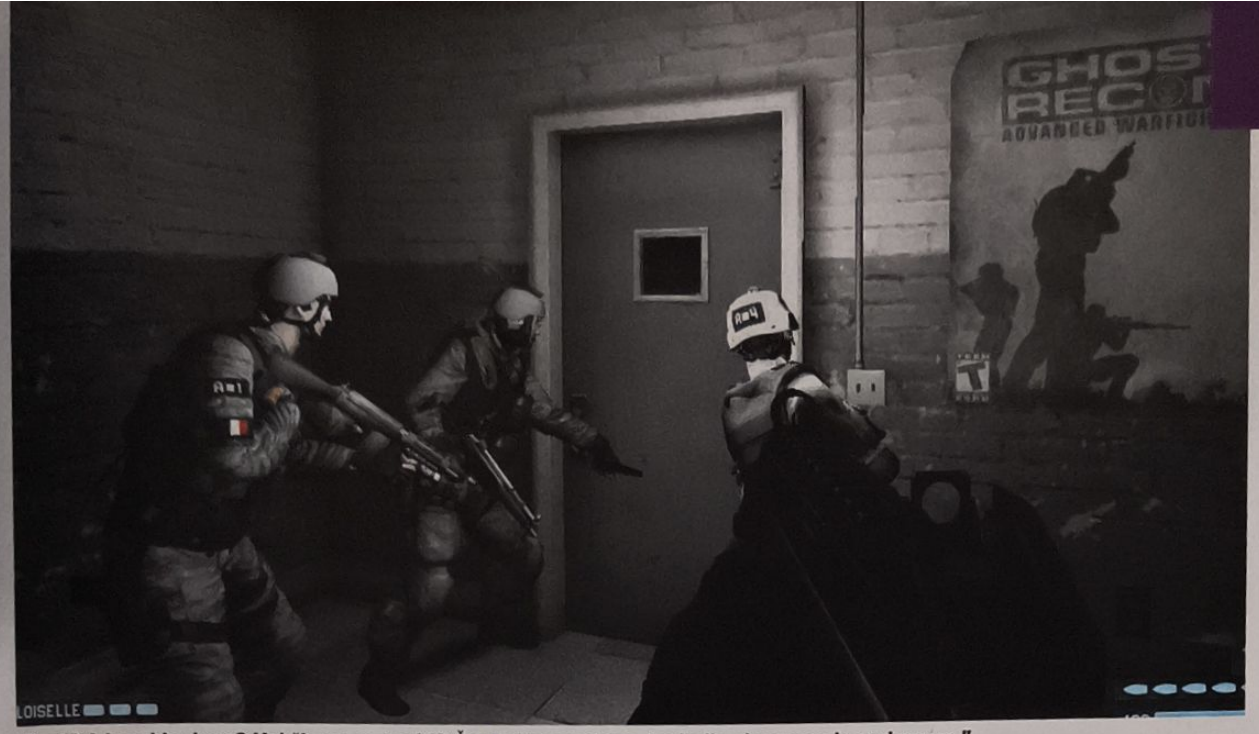
>> **Freelancer**
Microsoft
>> **X3: Reunion**
Deep Silver
>> **Universal Combat**
Dreamcatcher

Ta najbolj velike
Samo poglejte velikost te pošasti...

V svet *Eve* so sedaj z grmečim zvokom in počasnim, a strah vzbujajočim drsenjem po črnini prispeli tako imenovani titani v štirih okusih – za vsako raso lasten. Te 20-kilometrske velikanke predstavljajo nov vrhunec v vesoljskih plovilih in bodo najbogatejšim igralcem postregle s številnimi novimi in zanimivimi načini za razstreljevanje njihovih nasprotnikov.

Min 1,2GHz, 64MB 3D kartica, 256MB RAM
Opt 2,5GHz, 128MB 3D kartica, 512MB RAM
Večigralstvo Je bistvo igre

88% **PCF pravi...** "Včasih kar zastrašujoče zapletena, a hkrati igra MMO, ki najbolj nagrajuje."



"Rudi? A je zaklenjeno? Kaj č'mo pozvonit'? Če ni nikogar doma, bo bolje, da gremo kam drugam."

GMOTNA ŠKODA

Rainbow Six
Lockdown

Še ena taktična Klensijevega Toma. Na žalost ta ponuja prav malo poka in dima

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Ubisoft **Na spletu** www.rainbowsixgame.com

Pomislite: *Rainbow Six* je bila ena prvih taktičnih strelskih iger in je sodila med bolj kompleksne, če ni bila že kar najbolj kompleksna. Vsako misijo smo lahko pričeli z načrtovanjem napada, pripravljanjem poti za komandose in nazadnje tudi z opremljanjem vojakov z vsemi sortami strelne moči. Nato smo se podali v misijo in spotoma improvizirali, kadar je šlo kaj narobe, ter skakali iz skupine v skupino. Vse stopnje so bile izdelane tako, da jih je bilo mogoče večkrat ponoviti in na različne načine, saj je bilo prostora in možnosti res na pretek. Čeprav ga je umetna pamet spodobno kiksala, je bila prekleto realistična, in vsak je lahko dobil občutek, kako smrtna je podoba naskoka na zgradbo, ki jo v rokah držijo teroristi. No, da preidemo k bistvu tega uvoda: *Lockdown* se ne ponaša z niti eno izmed omenjenih lastnosti. Prekleto, Clancy, leta 2006 smo, ti taktični penzionist! Tvoja igra je postala le še ena izmed tisočih prvoosebnih strelskih bedarij. Ne maramo te več.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Conflict: Global Storm**
SCI

>> **SWAT 4**
Vivendi

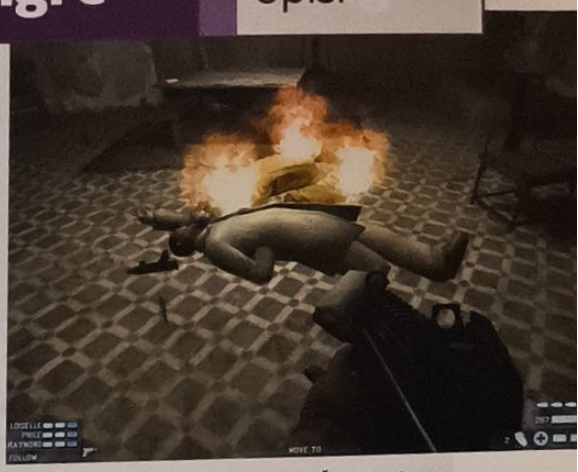
>> **Delta Force: Black Hawk Down**
Novalogic

ZAKLENJENI VEN

A tisto, kar pravzaprav do konca potepta *Lockdown*, ni to, kar je igra včasih bila – novi del serije je preprosto nemogoče neprebavljiv. In največji krivec za to je ravno umetna pamet. Medtem ko se bo vaša ekipa stiskala za vami, kadar boste ubirali poti po terenu, in jim boste lahko ukazovali, da odpirajo vrata ter spravijo riti na določena mesta, lahko kar pozabite na to, da boste morali misliti kaj preveč taktično. Fantje ne bi zadeli slona pred sabo, še hujši pa so teroristi, ki raje kričijo "Umri, fašist!", kot da bi vas uničili s točo svinca. Zakaj bi se kdorkoli torej mučil z dajanjem ukazov svojim kameradom, če je enostavneje, če kar sam odpre vrata in pobije vse, kar se skriva za njimi? Klanjamo se tudi genialnim talcem, ki so zagotovo kloni tistih iz *Counter-Strike*, in sicer iz kakšne zgodnje beta različice te igre. Inteligentni so kot spužve. Bodo sledili igralcu? Se bodo nato izgubili nekje na poti? Se jim bo zahotelo med bojem postaviti pred igralca? Ah, ta življenja protiterorističnih enot so polna adrenalina.

In to se nadaljuje v nedogled. Stopnje so tako linearne in monotone, da vam igra niti ne ponuja zemljevida. Scenariji so tako nepremišljeni, da pečejo vsi živci. Kljub temu, da se boste potikali naokoli v temi in boste morali nositi posebna očala za nočni vid, vas bodo teroristi brez večjih preglavic znali zaznati povsod. Mogoče pojedo preveč korenja, kaj pa vemo. Še model prepoznavanja zadetkov šepa. Strinjamo se s tem, da je dovolj le nekaj strelov in vsak lahko podleže smrtnim ranam. Ampak glede na to, da bodo vaši nasprotniki tako slabi strelci, vam bo šlo prekleto na jetra, ko boste padali kar tako, v tri dni. Bi bil mogoče zločin, če bi razvijalci v igro vključili pošten sistem prepoznavanja mesta zadetka?

Zagotovo vam ne bomo priporočili, da se na vrat na nos lotite te igre. Namesto nje raje vzemite *SWAT 4* in razbijajte vrata tam, če pa si že želite nekaj akcije s pridihom taktike, si omislite *Conflict: Global Storm*. Za vsakogar se bo našlo nekaj in verjemite nam, da se je zadnjemu Clancyjevemu umotvoru moč izogniti, pravzaprav vam to priporočamo. Doživite moderni spopad raje v katerem delu serije *Delta Force*, ne mečite pa stran slabih deset jurjev za to, da se boste s kupom lesa sprehajali po nedomiselnih stopnjah in butali z glavo ob zid. **PCF**



Zdi se nam, da je tole rahlo proti Ženevski konvenciji ali pa smo samo mi preobčutljivi.

Tu so avtorji zgrešili dober prostor za plakat *Advanced Warfighterja*.

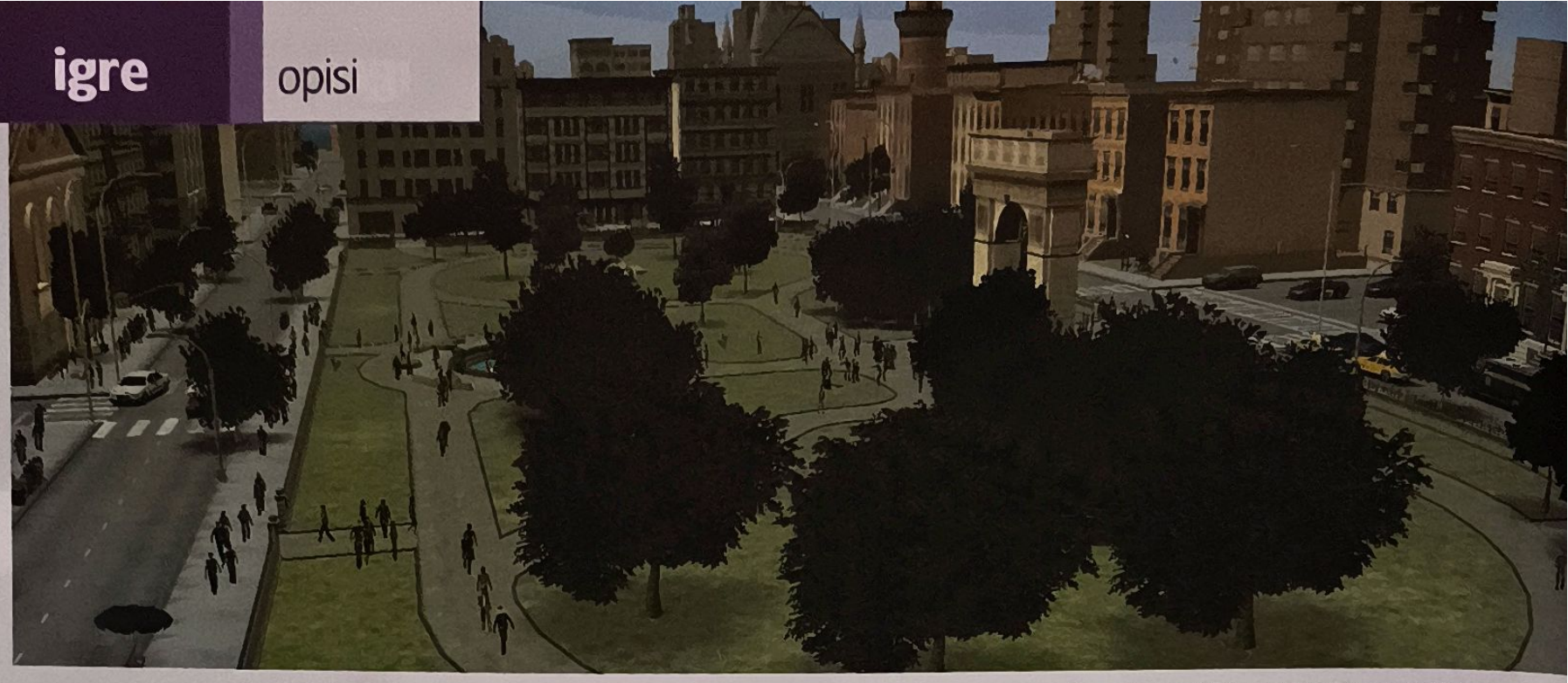
"Na pomoč! Pridite nazaj! Ne želim več igrati te igre! Spravite me ven!"

Min 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 1-14 prek interneta

51% **PCF pravi...** "Uspelo jim je narediti čisto novi žanr: netaktično strelsko igro."

Brez cene, prosimo
Podtaknjeno oglaševanje

Pri taktičnih strelskih igrah je vzdušje seveda ključno. In ko boste v banki v *Lockdown* uzrli plakate z napovedjo prihajajoče igre *Ghost Recon Advanced Warfighter*, boste pospešili korak. Najprej se boste temu seveda prešerno zarežali, a ko se boste znašli na ulicah srednjega vzhoda in bodo plakati še vedno tam, si boste zvrtali luknjo v koleno. Groza.

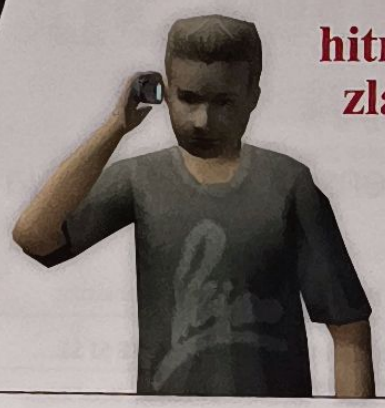


Prometno središče mesta je zelena oaza. Očitno smo zgrešili poklic – postati bi morali urbanisti.

ODPRAVITE SE V MESTO

Tycoon City New York

"Igra se začne hitro ponavljati, še zlasti na zgodnjih stopnjah"



Postanite mogotec v lastnem Velikem jabolku

Založnik Atari **Razvijalec** Deep Red **Na spletu** www.uk.atari.com

V vaših življenjih ni nobenega področja, ki ne bi bilo digitalno obdelano in na katerega ne bi bila obešena beseda "tycoon". Najprej je bila to serija *Railroad Tycoon*, ki je dosegla takšen uspeh, da je za seboj potegnila naval raznih oponašalcev, saj so založniki iger po vsem svetu poskušali unovčiti novo navdušenje nad poslovnimi simulacijami. Zato z nabito pištolo na sencih čakamo na novi val naslovov, kot sta *Fish Tycoon* in *Hard Truck Tycoon*. Teh imen si pravzaprav nismo izmislili – igri sta resnični in v pripravi.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Sim City 4**
Electronic Arts
>> **Railroad Tycoon 3**
Take Two
>> **Roller Coaster Tycoon 3**
Atari

POENOSTAVI, ČLOVEK

Tale *Tycoon* je sad dela razvijalcev odličnega *Monopoly Tycoon*, Deep Red. *Tycoon City New York* ponuja različico gradbišča mesta, ki nikoli ne spi; le mrežo cest in praznih zemljišč ter izziv, da iz nič ustvarite lastno metropolo.

Zdi se, da se Atari s *Tycoon City New York* očitno poskuša oddaljiti od mikroupravljanja drugih gradbenih simulacij in se osredotoča na poenostavitev žanra. Nič več vam ni treba skrbeti, da bo cena vaše pizze za nekaj tolarjev nižja kot pri vaših tekmecih ali se odločati o tem, kdaj bo vaše transportno omrežje postalo preveč nasičeno. Vse, kar morate storiti, je, da zgradite poslovne zgradbe in bivališča, jih nekoliko nadgradite in počakate, da se prične v vaše žepe zlivati denar. Težava s poenostavitvijo dokaj zapletenega predmeta, kot je urbana rekonstrukcija, na te osnovne elemente, pa je, da pri tem izgubite veliko stvari, zaradi katerih so te igre tako privlačne.

Tycoon City New York ponuja dva načina igre: Build New York in Sandbox. Drugi način vas postavi na zemljevid Manhattna z že zgrajenimi znamenitostmi, kot sta zgradba Flatiron in Times Square, ter odprtim dostopom do vseh trinajstih okrožij. Sami pa izberete, s koliko denarja in kakšno količino nadvse pomembnih kreditov za nadgradnje boste pričeli igro. Nato vas čaka precej zahtevna naloga polnjenja odprtih prostorov z betonom, opeko in občasnimi gredicami cvetlic. To je težji način igre, pri katerem je uhajanje odvečne pare iz možganov, do katerega bo prišlo pri tem neposlikanem platnu praznih zemljišč, enako verjetno, kot da vas na nočnem sprehodu skozi Central Park oropajo.

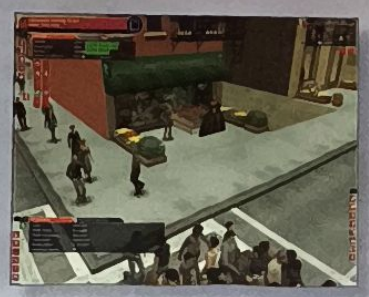
Vendar pa na tem področju stvari delujejo nekoliko prazno. Ker si že na začetku lastite slavne krajinske znamenitosti, nimate nobene spodbude, da bi povečali vaš dobiček s kupovanjem le-teh.

Edina pot je gor

Nebotičniki so le začetek...

1 Preden zgradite kaj pomembnega, preverite, kako bo zgradbo sprejel povprečen prebivalec. Ko izberete vrsto poslovne zgradbe, lahko postavite miško na predlagano zemljišče in si ogledate njegovo priljubljenost tega zemljišča.

2 S klikom na možno nadgradnjo si lahko ogledate, kam jo lahko postavite in kakšen učinek bo imela na privlačnost in lepoto določene lokacije. To je ponazorjeno z indikatorji na zgornji levi strani.



3 Če je le mogoče, je priporočljivo porabiti vse kredite za nadgradnjo, ki so za stavbo na razpolago. Na ta način se bo povečala priljubljenost poslovne zgradbe in verjetno tudi vaš dobiček. Tile prebivalci New Yorka so popolnoma navdušeni nad cvetličnimi gredami.

Izziv bi morali predstavljati drugi podjetniki, ki pa se v resnici pojavijo zgolj kot položaji, ki jih lahko prevzamete na lestvici prvih desetih. Nobenega načina ni, na katerega bi lahko resno tekmovali z njimi, prav tako ne morete vlagati v njihova podjetja in jih spraviti na kolena od znotraj, uničite pa jih lahko tako, da prevzamete njihova uspešna podjetja. To seveda stane ogromno denarja, vendar vas pri teh prevzemih nikoli ne poskušajo zaustaviti. Če je vse, kar želite početi, gradnja lepih, svetlečih nebotičnikov, pa se boste glede na vse povedano tukaj znašli v svojem elementu.

PRILOŽNOST TRKA

Možnost Build New York je uporabniku veliko bolj prijazna, saj olajša igro, tako da vas postavi v posamezna okrožja. Začeli boste v Greenwich Villageu, kjer boste dobili "priložnosti", da odgovorite na potrebe in dogodke v tem delu mesta. Te priložnosti včasih predstavijo veseli, majhni možici, ki izvajajo komične skeče z informacijami o teh novih možnostih, še bolj pogosto pa so prikazane v obliki polj z besedilom. Kar ni nujno slaba stvar, saj še sveži naglasi iz newyorške dramske šole postanejo po določenem času nadležni.

Ti izzivi vas uvedejo v delovanje igre – ena izmed prvih priložnosti v Villageu je, da zgradite nočno življenje okrožja v obliki restavracij, barov in klubov. Naleteli boste tudi na izzive, ki od vas zahtevajo, da odkrijete določene tipe prebivalcev, ki se sprehajajo po okrožju, in zanje ustvarite okolje, ki bo ustrezalo njihovemu okusu – na primer gradnja kinodvoran tam, kjer boste našli veliko število študentov umetnosti. Po vizualni plati pa so najbolj zanimive tiste priložnosti, kjer morate zgraditi področje okoli predlaganih paradnih poti, kot so tiste za Dan svetega Patrika ali Noč čarovnic.

HOČEMO GRMIČKE

Na površini ti izzivi sicer delujejo raznoliki, v resnici pa je vsem skupna ista lastnost: gradnja in nadgradnja. In tukaj se skriva največja napaka igre: enostavno deluje površno. Ko zgradite stavbo, jo morate nato nadgraditi, tako da se bo ločila od stavb tekmecev, in izboljšati njen status v javnosti. Vendar denar ni predpogoj za nadgradnjo, saj za vsako zgradbo samodejno prejmete določeno število kreditov za nadgradnjo. Same nadgradnje so generične in se med različnimi tipi poslovnih zgradb ne razlikujejo veliko.

Kaj storite, če želite, da bi bil vaš muzej bolj priljubljen od muzeja tekmecev? Ali ustvarite razstavo, ki prikazuje seksualna življenja starodavnih Babiloncev ali pomanjšane glave prvih raziskovalec džungle? Ne, pred muzej nasadite cvetoče češnjevo drevo in nekaj modrih zastavic, seveda. Najhujši primer je telovadnica za boksarje, ki jo lahko naredite bolj privlačno le tako, da pred njo zasadite nekaj cvetličnih gredic. Čeprav to morda deluje za Chrisa Eubanka, pa dvomimo, da bi ugajalo Rockyju.

Kljub vašemu imenu na stavbah boste le s težavo občutili dejansko vzdušje njihovega lastništva. Ker stavb z izjemo vključenih nadgradenj ne morete urediti po lastnem okusu, bodo vaše knjigarne videti praktično enake kot knjigarne vaših tekmecev. Ko bi lahko kadarkoli spremenili napise na knjigarni v skladu z lastnim okusom, bi bila stvar drugačna, vendar to že sodi v domeno mikroupravljanja.

Nekatere stavbe lahko nadgradite s pomočjo reklamnih panojev, ki prikazujejo mešanico fiktivnih in resničnih oglasov. To je neločljivi del New Yorka in plasiranje izdelkov je neprimerno bolj prevladujoče in sprejeto v Združenih državah Amerike kot na našem koncu, zato lahko ta vidik igri celo odpustimo, ne moremo pa ji pogledati skozi prste pri neposrednem oglaševanju. Zgradite lahko resnične trgovine, kot sta Lacoste in D'Agostino, vendar njihovi reklamni panoji delujejo tako, kot da so jih zakupili marketinški oddelki teh podjetij.

Ko ste izčrpali vse izzive v določenem okrožju, lahko novo okrožje odprete samo tako, da nadaljujete z gradnjami in nadgradnjami, dokler ne napolnite skoraj vseh razpoložljivih zemljišč. To pa se hitro začne ponavljati, še zlasti pri zgodnjih soseščinah, ki imajo na razpolago manj gradbenih možnosti, saj boste morali ponavljati iste vrste zgradb ali preprosto graditi vedno več in več stanovanjskih naselij, da boste zapolnili prostor, ki vam je na voljo.

MEJA OKROŽJA

Vašemu trenutnemu kraljestvu bodo sčasoma dodana nova okrožja, ki vzbujajo občutje resničnega širjenja mesta. Grafični prikaz tega širjenja je odličen, od nivoja ulic do streh, še zlasti, ko je vse zgrajeno. Prebivalce mesta lahko opazujete pri uživanju na terasi vaše najljubše italijanske restavracije ali pri odhodu iz trgovine, ko so obteženi z nakupovalnimi torbami, polnimi življenjskih potrebščin. Prebivalce mesta lahko celo izberete in jim sledite naokoli. Ker pa so prikazana samo mestna okrožja, v katerih gradite, je edina težava v tem, da bodo avtomobili in ljudje pri prečkanju robov soseščine preprosto izginili.

Če povzamemo, bi celotno igro lahko opisali kot sosledje gradnje, nadgradnje in nato ponavljanja obojega. In na tako površinskem nivoju ne boste s svojimi izdelki imeli kaj početi, ko jih boste enkrat ustvarili. Podjetju Deep Red je uspelo ustvariti zelo osnovno igro gradnje mesta, ki bi sicer zadovoljila vašo željo po ogledu velikega mesta, ne bo pa vas zasvojila. Zaradi tega *Tycoona* prav gotovo ne boste izgubili dragocenega spanca. **PCF**

Če boste na kup postavili veliko glasbenih klubov, boste spremenili sosesko v kraj za zabavo. Poln darkerjev.

Posameznikom lahko poljubno sledite po ulicah metropole. Postanimo obsedeni zalezovalci!

Ulična zabava

Pomembno je zgraditi soseske

Ko boste združili primerne poslovne zgradbe, se bodo ustvarile soseske. Združevanje trgovin je zmeraj boljša ideja, kot če boste na kup postavili prostore za zabavo. Če boste združili parke, trgovine in kavarne, bo soseska postala bolj varna in priljubljena, samodejno pa se bo izboljšal tudi njen videz.

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512GB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

72% **PCF pravi...** "Videti je izvrstno, vendar ni tako raznolika, kot bi pričakovali od New Yorka."

DOBRA NADGRADNJA

SWAT 4
The Stetchkov Syndicate

Kdo bi si misli, da je lahko brutalnost policistov tako zabavna

Založnik Vivendi Universal **Razvijalec** Irrational Games **Na spletu** www.swat4.com

Posebne policijske enote v zabavni industriji v glavnem nekako nimajo posebej dobrega ugleda. Videli smo že ogromno policijskih oddaj/nanizank, kjer fantje mahajo s svojim orožjem in se držijo načela, da kri in zabava pomenita eno in isto. Da o neštetih filmih, kjer v modro oblečeni heroji rešujejo iz zagat bedake in se pri tem zapletajo v prav neumno nasilne situacije. Originalni *SWAT 4* je bil napeta zadevščina, kjer je glavnim (in do vrha čeljusti oboroženim) akterjem končno le uspelo dobro odigrati svojo vlogo in deloma oprati svojo čast z vedrom milnice.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **SWAT 4** Vivendi Universal
- >> **Splinter Cell 3** Ubisoft
- >> **Rainbow Six: Raven Shield** Ubisoft

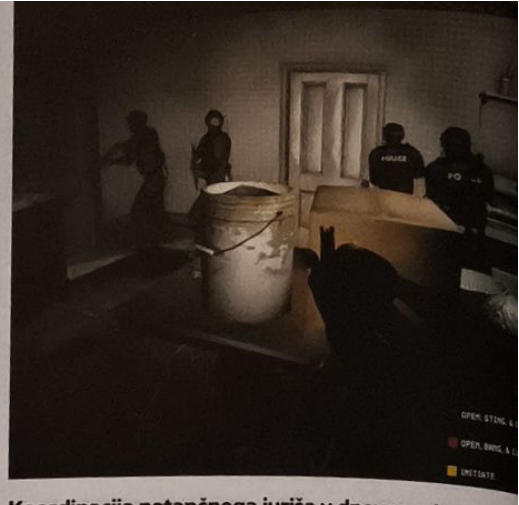
Civilisti nočejo sodelovati? Položite nanje s kevlarjem obloženo roko zakona.

"V dodatku je opazno zlikan nadzor vaše ekipe specialcev"

MATI RUSIJA

Dodatek *The Stetchkov Syndicate* je pravzaprav enaka stvar, le da vsebuje še zametke neke zgodbe. Sicer še vedno ukrepate ob klicih na pomoč, vendar pa so zdaj ti klici povezani s hudobno evropsko kriminalno združbo, ki se je razpasla po mestu, zdaj pa samo prosi, da jo konkretno našeškate po zadnji plati.

Opazno zlikan je nadzor vaše ekipe, za kar bomo največ hvalnic zapeli novemu ukazu Hold. Ta omogoča, da vodja razdeli ukaze ekipi in razpostavi člane na položaje, kjer čakajo na znak, da ukaze vsi hkrati tudi izvršijo. Tako je zdaj zares preprosto organizirati smrtonosne (ali ne zares smrtonosne) in zelo natančne juriše.



Koordinacija natančnega juriša v dnevno sobo vam ne bo delala preglavic.

Nadgradnje je bil deležen tudi večigralski del igre, ki je igral precejšnjo vlogo pri popularizaciji originalnega naslova. Vseh sedem enoigralskih misij lahko preigrate v načinu za več igralcev, povečalo pa se tudi število igralcev v kooperativnem načinu igranja, in sicer s pet na deset. Dodana je še ena lastnost, ki jo je izvirnik pogrešal kot vojni veterani svoje ude. Govorimo o možnosti komuniciranja s kolegi s pomočjo slušalk in mikrofona, kar sedaj vpelje v igro še tisto dodatno stopnjo peklenskega realizma. **PCF**

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 16 igralcev

80% **PCF pravi...** "Inteligentna nadgradnja, ki za svojo ceno ponuja ravno dovolj novosti."

NA POL PRAZEN DODATEK

Empire Earth II
The Art of Supremacy

Brez usmiljenja udarite po s kopji opremljenemu ljudstvu Zulujev

Založnik Vivendi Universal **Razvijalec** Mad Doc Software **Na spletu** www.empireearth.com

Bomo kar na začetku povedali, da imamo raje, če dodatki za realnočasovne strategije ponujajo kaj več kot samo nekaj novih enot in zemljevidov.

Kaj torej pripelje *Art of Supremacy* na zabavo, ki jo je organiziral *Empire Earth II*? Za dober začetek so tu tri nove civilizacije, ki jih boste lahko lastnoročno popeljali skozi zgodovino, dogajanje pa se vrti okoli dveh znanih bitk, Rourke's Drift in Kursk. Medtem ko Kursk povleče iz *Empire Earth* njene najboljše lastnosti, epske konflikte na več frontah in poskakovanje preko igralnega polja, da bi tako nadzirali več bitk hkrati, pa sta dve misiji pri Rourke's Drift obloženi s takšnim številom umetno ustvarjenih omejitev, da strategija ne najde svojega mesta v končni enačbi.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Rome: Total War** Activision
- >> **Age of Empires III** Microsoft
- >> **Codename: Panzers P2** CDV Entertainment

Pomik enot v dobro branjena mesta prinaša svojevrstne težave.

LOKALNO UNIČENJE

Kot ste verjetno upali, so kampanje tisti glavni del dodatka. So pa tudi element, po katerem se *Art of Supremacy* najbolj razlikuje od izvirnika. Veliko število misij je namreč postavljenih v veliko krajša časovna obdobja, kot ste vajeni. Kampanje v izvirniku so bile prava razpotegnjena lekcija zgodovine, kjer je bilo dovolj časa za nadgrajevanje enot, *AoS* pa je precej bolj lokalne narave, kar je, tako je vsaj naše skromno mnenje, precejšnja pomanjkljivost. Prav smešno futuristično pohod Masajev, če vzamemo primer, je popolnoma nepotreben dodatek, saj zgodba traja le kratki dve leti v igri, poleg tega pa nima nobene zgodovinske podlage.

Pripadniki plemena Zulu (milijon le-teh) so se spravili na britanske rdečkarje.

Art of Supremacy bomo zato priporočili samo zapriseženim ljubiteljem izvirnika. Morda to res zveni kot tradicionalno cenen zaključek opisa kateregakoli dodatka, pa bomo pri njem vztrajali, ker je tudi *AoS* tradicionalno cenen dodatek odlični igri. **PCF**

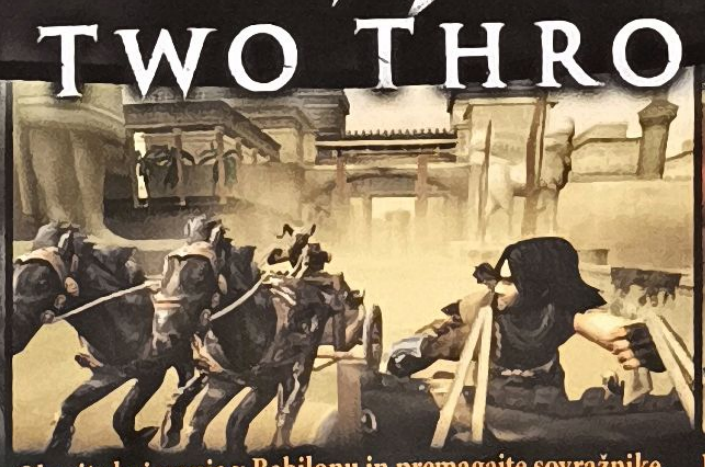
Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

70% **PCF pravi...** "Zmerna količina novih vsebin, manjkajo pa zares nove lastnosti."

En bojevnik dve duši.

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES™

Oblikujte lastni stil bojevanja z možnostjo svobodne oblike spopadov in novim smrtonosnim orožjem - Daaggerteil.



Okusite bojevanje v Babilonu in premagajte sovražnike, nevarne strehe in kaotične ulice.

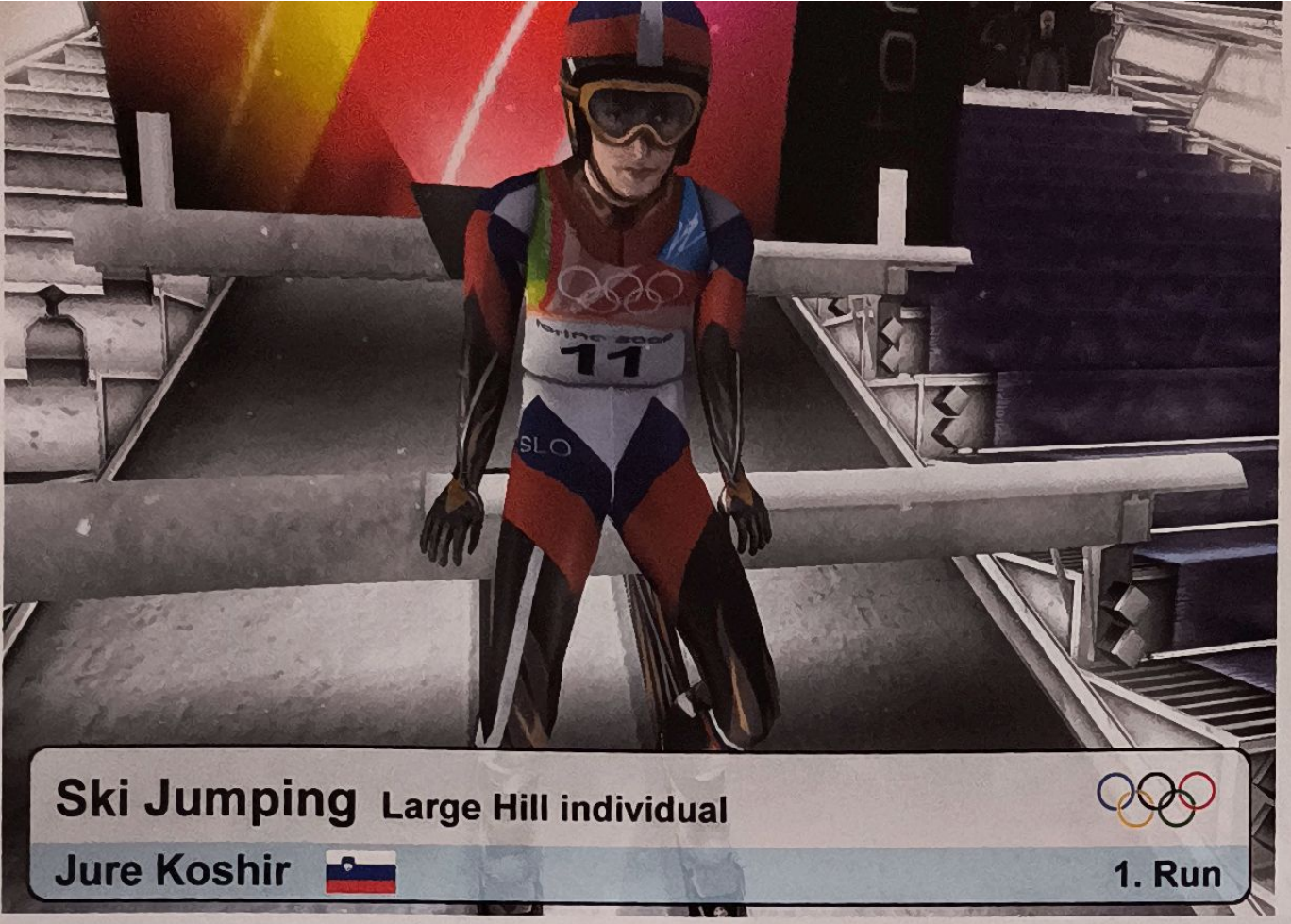
Uporabljajte mogočna orožja ter veščine Princa in njegove temne polovice.

www.princeofpersiagame.com

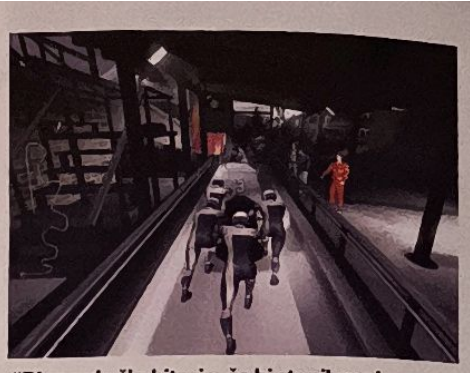
16+ www.pegi.info

NINTENDO GAMECUBE. XBOX PlayStation.2 PC DVD ROM MOBILE VERSION UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia© created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.



Jure Koshir tokrat tekmuje še v nordijski kombinaciji. Važno je sodelovati.



"Bi morda šlo hitreje, če bi stopil ven in pomagal potiskati?"

Dvajsetica za slog skoka in trojka za slog dresa.

OLIMPIJSKA ŠTALA

Torino 2006

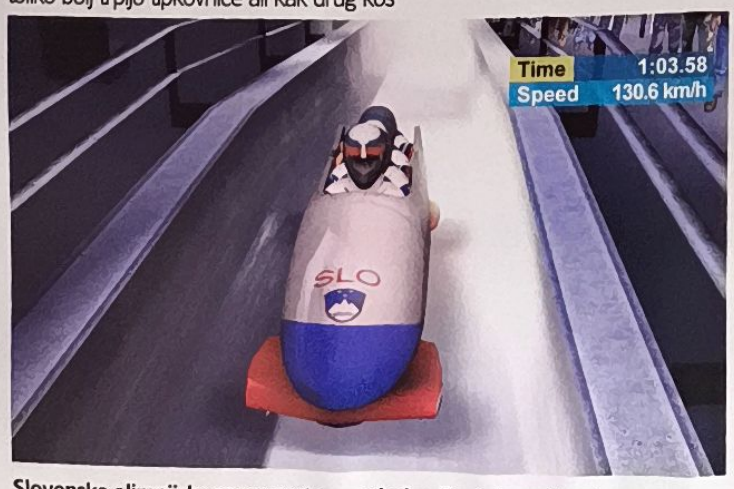
Tomaž Kotnik nima potrebe za smučarskim dresom. Dovolj bo že šilce žganega, da se ogreje za letošnjo olimpijado

Založnik 2K Sports **Razvijalec** 49Games **Na spletu** www.2ksports.com/games/torino2006

Športne igre so kot gripa. Naj bodo še tako neprijetne, vrnejo se vsako leto, ko se prične primerna sezona, opremljene s primerno letnico, kot da smo res tako zabiti, da ne vemo, da so vse spremembe v njih omejene le na moštva in "spedenano" grafično srce. Kaj pa ožilje, e? Kaj pa igralnost? Vrnimo se nazaj. Kaj bi lahko bilo lepšega od kombinacije igre, ki slavi letošnje olimpijske igre v Torinu, z angino "požegnanega" opisovalca in nove tipkovnice? Če se boste vsaj starejši bralci v leščerbah vrnili za kakšno desetletje nazaj, boste realnost športnih iger podoživeli v vsej njihovi nevarnosti. Nalašč so namreč zasnovane tako, da vam uničijo računalnik. Zlomljene igralne palice so na srečo danes bolj ali manj preteklost, zato pa toliko bolj trpijo tipkovnice ali kak drug kos opreme. No, s *Torinom 2006* ni tako, saj so se razvijalci bržkone potrudili, da bi obdržali še tiste nekaj zveste publike, ki je imajo.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Ski Racing 2006**
JoWood
>> **Athens 2004**
Eidos
>> **Ski Jumping 2006**
49Games



Slovenska olimpijska reprezentanca v bobu. Funkcionarji pač morajo opravičiti svoje stroške.

SPOLZEK TEREN

Igra je zastopana s kar petnajstimi različnimi disciplinami, ki so po mnenju razvijalcev najbolj všeč širšemu občestvu. A, hej, kaj nam bo to, ko smo pa raznih poskusov simulacij smučanja in skokov siti že do grla. Vseeno s tehnične plati igra sprva ne razočara preveč, skozi igranje pa se pričnejo ponavljati napake, ki kar kličejo po tem, da bi jo izpulili iz diska. Medtem ko je nekatere discipline precej lahko obvladati že po prvih desetih minutah igranja, so nekatere prav nemogoče zastavljene. Vzemimo za primer smuk, kjer boste le s tiščanjem smerne tipke za naprej in posameznega drsenja prišli v ospredje in zmaga nikoli ne bo pretirano težavna, skoki vam bodo prav tako sedli in vas bodo ponesli dlje kot nasprotnika, saj so zelo enostavna stvar, a kakšna dirka z bobom četvercem... no, tu se zna pa zatakniti. Pri premetavanju pločevinaste krste po ledenem toboganu boste morali biti pozorni na zavoje, držati odmik od robov ter se v pravih trenutkih nagniti. Podobno bo s kakšnim biatlonom, kjer na najnižji težavnostni stopnji še ni tako hudo, na višji pa boste morali odvoziti celoten čas brez ene same samcate napake, če boste želeli zmagati. Kar seveda ne bo dovolj. V glavnem gre za skrbno izbrane discipline, katerim pa vseeno manjka ščepec izvirnosti v izvedbi. A kaj, ko slalom že sam po sebi ni izviren, zato tudi tukaj ne predstavlja nič drugega kot debilno pritiskanje na smerne tipke levo in desno, pri vsem tem pa vam je celo dovoljeno izpustiti nekaj vrat. Celotno tekmovanje sploh ni videti kot tekmovanje, saj razen vašega izmišljenega imena na zaslonu poleg zastave vam omiljene države ne bo videti imen nobenih tekmovalcev, vsi so zapakirani v isto sceno po imenu Computer xx (dodajte številko). In kaj vam zdaj to pove, če sta vas v teku na smučeh peljala lulat Computer 8 in Computer 11? Nič. Kot tudi vam ne pove nič, če ste pravkar odlomili oba v strašanskem finišu. Razvijalci bi se lahko potrudili in dodali imena sodelujočih, pa čeprav bi zaradi manjka dovoljenj uporabili le približke njihovih pravih imen in bi bil Bode Miller po novem Fredi Miler, za Japonce nam je pa tako ali tako vseeno, kako se imenujejo.

Vsaka disciplina je zabeljena še z nekaj dodatnimi izzivi, a ti vam kaj malo pomagajo, saj vam dosežki najvišjih hitrosti v šprintu ali kje drugje ne prinesejo prav nobenih dodatnih možnosti in ne odklenejo kakšne skrite discipline, na primer curlinga ali umetnostnega drsanja . Hecamo se, ampak kak skeleton bi nam prav sedel na led.

Najbolje je, če v igro poskušate zvabiti prijatelje, ki se trenutno dolgočasijo, ne računajte pa na spopade prek interneta. Priti bodo morali k vam domov, in čeprav se vam bo ob skakanju ali še kateri drugi disciplini uspelo zabavati tistih nekaj ur, boste na igro kmalu pozabili. Večigralske igre na PC-jih, ki se ne igrajo prek interneta, so za v smeti, igranje iger na enem samem računalniku pa je žal domena in obvladovanje konzol. (*Se res ne spomniš večerov ob Atomic Bombermanu in Worms ali pa si jih zaradi poraza skril v klet možganov? - Urednik*) **PCF**

Min 1GHz, 256 MB RAM, DirectX8 3D kartica
Opt 1,4GHz, 512 MB RAM, DirectX9 3D kartica
Večigralstvo Ne

55% **PCF pravi...** "Omejena olimpijada z malo možnosti za rajanje po zmagovalnih odrih."

NOTER, BUM IN VEN

The Regiment

Za kraljico in državo. In še enega besnega škota

Založnik Konami **Razvijalec** Kuju **Na spletu** www.konami-regiment.com

Še en veličasten dan v regimentu (no, polku, preden bo lektorico kap). Vsak obrok je pravi banket in vsak ček s plačo je malo bogastvo. Po vsem sodeč tako meni glavna faca igre, bivši heroj SAS-a, John McAleese oziroma "Mac" za tiste na pravi strani merka. Kot član protiteroristične enote za bližnja srečanja s sovražniki miru se boste najprej udeležili napornih vadbenih nalog, kasneje pa boste demonstrirali svoje sposobnosti v vrsti resničnih in popolnoma izmišljenih misij.

OGLEJTE SI ŠE...

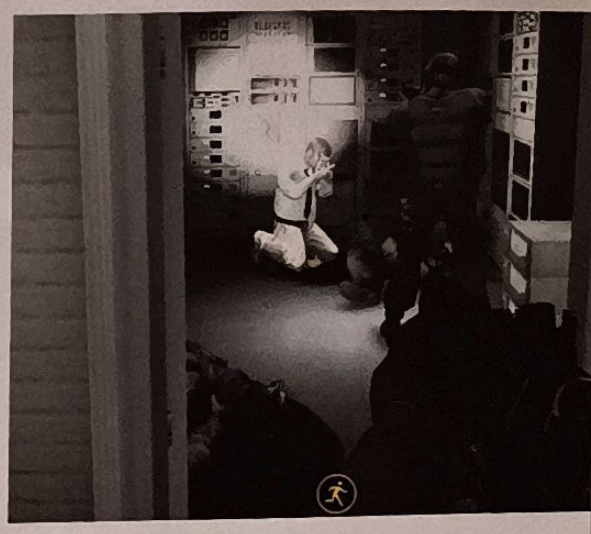
>> **Swat 4**
Vivendi Universal
>> **Rainbow Six**
Ubisoft
>> **Full Spectrum Warrior**
THQ

Angleške posebne enote, SAS so vedno imele nekakšen mistični sij. Ta sij pa je začel v zadnjih letih bledeti zaradi cenenih avtobiografskih knjig njenih članov in zdaj še te igre. Gre za prav nesramno kopijo *Rainbow Six* in *SWAT 4*, ki pa ji popolnoma spodleti ujeti slog, napetost in igralnost obeh naslovov.

Strinjamo se s spoštovanim gospodom, ki drži v rokah brzostrelko.

HITRI IN NEUMNI

Osnovna ideja za vsemi nalogami je, da popeljete ekipo štirih mož do cilja z jurišanjem skozi vrata in podiranjem teroristov. Ključ do uspeha sta hitrost in natančnost: pri tem se igra zelo oddalji od počasnega in previdnega pristopa *SWAT 4*. Računalniško vodeni kolegi popeljejo neumnost do novih višav – ukažite jim, naj vdrejo skozi vrata, pa jih bodo najprej na silo odprli, nato pa vstopili s hrbtom naprej in prav prosili, da jim nekdo navrta še kakšno dodatno luknjo v zadnjico. Nadležen trening, ki vas bo poučil, kako nadzirati to bando oboroženih opic, ne spregleda nobene napake. Sicer naj bi bil popolna kopija resničnega vadbenega režima, pa pravzaprav nima veliko skupnega z dejanskimi nalogami, ki sledijo.



Tega talca smo zalotili, kako se znaša nad teroristom. Čakajte, tu nekaj smrdi...

Mac poskuša biti zabaven, kar mu le delno uspeva. Ko se boste mučili s treningom, se vam bo drl na uho, nato pa se bo posvetil samemu sebi in svojimi junaštvi ter vas poskušal zabavati s povprečno zanimivimi zgodbami o obleganju iranske ambasade. Vseeno pa naj on ne bo razlog za nakup igre. **PCF**

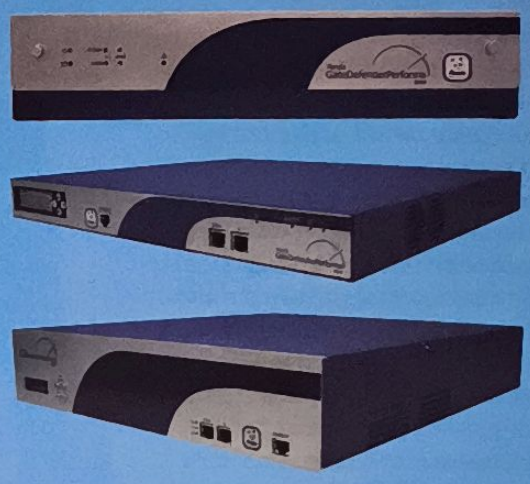
Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 20 igralcev

53% **PCF pravi...** "Zmedena in površna strelska igra. Ignorirajte jo in raje kupite *SWAT 4*."

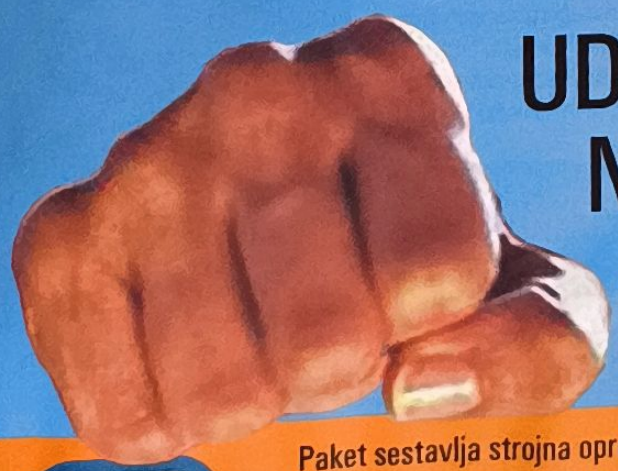
SODELUJTE V NAGRADNI IGRI

Testirajte in se potegujte za varnostno opremo v znesku kar

1.000.000 SIT



UDARITE NAZAJ



POGOJI ZA SODELOVANJE V ŽREBANJU:
1. izpolnjen vprašalnik s točnimi podatki, ki se nahaja na spletni strani www.ribera.si in z zahtevo, da pošljemo poskusno verzijo
2. registrirana poskusna koda omrežne verzije z vašim e-mailom, registrirano do dne 29.10.2006. Žreb bo 30.10.2006.

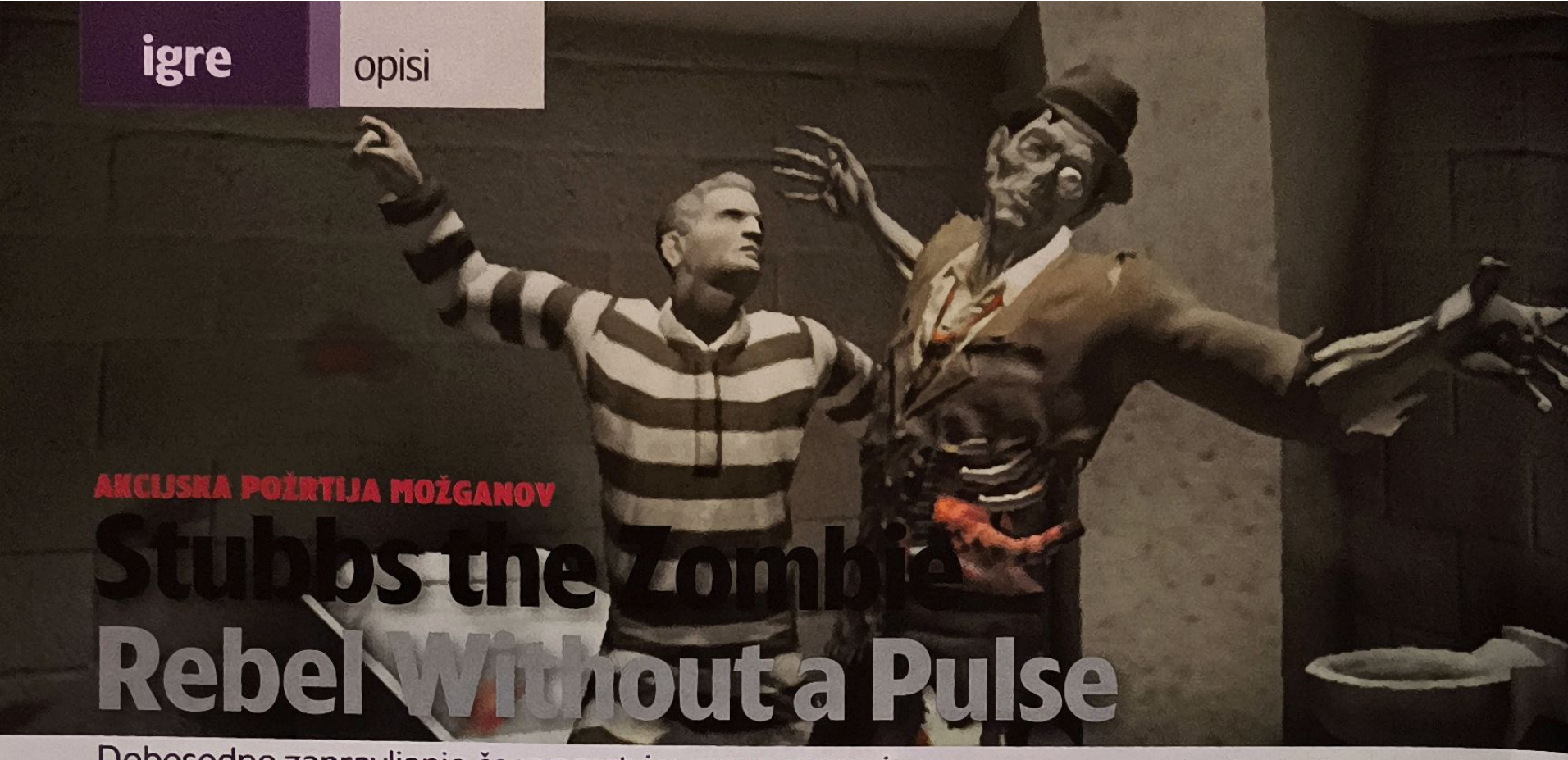
Panda Software Slovenia

Paket sestavlja strojna oprema Panda GateDefender Performa 8050 s programskimi moduli: 25 protivirusnih licenc, 25 licenc za filtriranje neželene pošte, 25 licenc za filtriranje spletnih vsebin ter namestitev in izobraževanje.

Vsem uporabnikom rešitev Panda Software je na voljo neprecenljiva 24 urna, lokalna, tehnična podpora. Vsem, ki boste zahtevali CD s poskusno kodo, podarimo sedem dnevno uporabo Panda GateDefender.

USTVARJAMO VARNOST

Prijave in več informacij na www.pandasoftware.si



AKCIJSKA POŽRTIJA MOŽGANOV

Stubbs the Zombie Rebel Without a Pulse

Dobesedno zapravljanje časa z mrtvim pogonom za igre

Založnik THQ **Razvijalec** Wideload **Na spletu** www.stubbsthezombie.com

Razbijanje glav. Krvavi izcedki. Tarnanje. Stokanje. Javkanje. Možgaaaaaaani! Možgaaaaaaani! Iskreno povedano, bi se lahko opis igre glasil tudi tako. Če je to tisto, česar si želite, stecite do prve trgovine z igrami, saj ne boste razočarani. Če verjamete ali ne, je *Stubbs* igra, ki je znova izzvala srd moralne večine na podlagi mnenja, da morda promovira kanibalizem. Temu mnenju se je hitro pridružil ameriški senator Joe Lieberman in razglasil, da so lahko takšne igre "nevarne za zdravje vaših otrok". Zares, če jo bodo igrali, se lahko zgodi, da se jim bo zmešalo in bodo pričeli v divjem besu bevskati v zaslon ter z ostanki svojih glavic udarjati ob mizo, dokler ne bo od njih ostal le še krvav madež – toda ne zaradi kanibalizma, seveda, temveč zato, ker je igra tako zanič.

NAROD ZOMBIJEV

Stubbs je ena izmed tistih iger, za katero si želimo, da bi nam bila všeč. Ideja je zabavna in odbita – igrate zombija, ki brez razloga lastnoročno ukroti retro-futuristično mestece iz petdesetih let, pri tem pa vas zasuje z veliko količino privlačnega prelivanja krvi. Vendar pa dobra ideja ni vse, kar igra potrebuje za preživetje – pomembna je tudi izvedba in v tem primeru *Stubbs* pogori: nemogoč sistem nadzora, dolge animacije za vse vaše posebne moči, neroden nadzor kamere in zanikrn pristop do premikanja, ki je morda res v skladu s tematiko zombijev, vendar postane čez nekaj časa zelo neprijeten.

Akcija je enolična, občasno pa jo prekine kakšna mlačna uganka ali mini-igra. Približajte se sovražniku, ga onesposobite, pojejte njegove možgane in se premaknite do naslednjega. Nasprotniki, ki jih pokončate, znova oživijo in se pridružijo vaši ekipi. Krasno. Če jih pripravite do tega, vam bodo sledili naokoli, lahko pa jih tudi neopredeljeno sunete v določeno smer – vendar so zgolj hrana za topove in novost kmalu izgubi čar. Večino časa boste preživeli v popolnoma linearnih, neinteraktivnih stopnjah, kjer ne boste počeli nič drugega, kot da boste ustvarili nekaj zombijev, ubili nekaj policistov in preverili, koliko je ura. Sposobnosti, kot je obsedanje nasprotnikov, so precej neizrabljene, saj čisti spopadi sestavljajo 99% igre, stopnje pa postajajo zmeraj bolj dolgočasne in se tako ponavljajo, da boste škripali z zobmi.

Grafika je kljub nekoliko zastarelemu slogu prijetna, naleteli boste tudi na nekaj dobrih zvočnih učinkov, vzdušje pa je še zmeraj obupno nedodelano: zakaj bi predelali kopico kičastih skladb iz petdesetih – *Mr Sandman*, *Lollipop*, *Earth Angel* in tako naprej – če v igro ne boste vključili nobene glasbe? Te skladbe so namesto tega večinoma uporabljene v slabo zasnovani mini-igri, ki bi *Stubbsu* znižala oceno še za dodatnih 10%, če je ne bi bilo mogoče preskočiti z enim samim klikom na d esni gumb miške, tako da se večina vaših pokolov dogaja ob sladki spremljavi tišine. In krikov.

MOŽGANSKA DRENAŽA

Edini del igre, ki ne postane popolnoma dolgočasen, je grizljanje in napadanje zombijev in civilistov ter njihovi monologi ("Moja najljubša roka! Le kako bom spet žongliral!?") Ostanek komedije pa se po drugi strani obrabi že ob prvi šali.

Ne pomaga niti to, da Stubbs nima nobenega posebnega cilja in se večino igre zgolj prestavlja z lokacije na lokacijo, kjer izvaja svoje ubijalske veselice. Zgodba je sicer prisotna, vendar ni razkrita skoraj do konca igre. Poleg tega *Stubbs The Zombie* ni dolga igra – končate jo lahko v enem ali dveh dneh – vendar iz samih napačnih razlogov daje občutek, da traja neskončno dolgo.

Četudi se vam zdijo vici o prdenju višek komičnosti – v tem primeru preverite, ali je v vaši pitni vodi mogoče visoka koncentracija halucinogenih substanc – je večina igre še zmeraj odločno oskubljena humorja in sestavljena le iz spopadov in kratkih "šaljivih" vmesnih sekvenc. Stopnje so praktično prazne, saj na cestah ne boste našli skoraj ničesar zanimivega, razen temnih betonskih zgradb, polnih identičnih nasprotnikov, ki jim morate odstraniti možgane. Kar bi morala biti anarhična igra, ki ne zahteva – khmm – uporabe možganov, je v resnici dolgočasen udarec v prazno. Zakaj se je Stubbs sploh potrudil vstati iz groba, da bi jo izkusil, pa ostaja za *PCF* velika uganka. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Postal 2**
Whiptail

>> **F.E.A.R.**
Vivendi Universal

>> **Evil Dead Regeneration**
THQ

Prdeči mrtvec

Stubbsovo črevesje je posebno orožje

Da gre za "odštekano komično igro" veste, ker med orožja sodijo tudi prdci, pri čemer Stubbs ne razočara. Prdenje je le ena izmed njegovih sposobnosti, med druge pa sodijo še metanje eksplozivne trebušne slinavke, pošiljanje roke preko zidov za obsedanje sovražnikov in vrtenje glave kot krogle za balinanje.

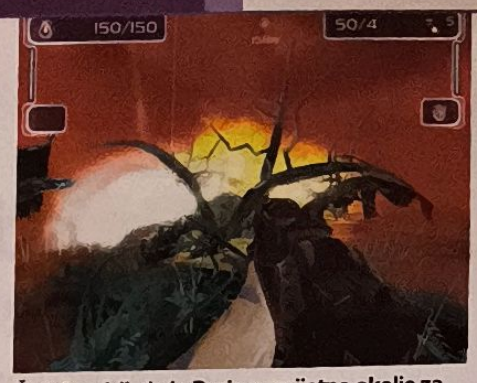
Dejstvo, da lahko vidimo njegovo drobovje, Stubbsa ne ovira pri zabavi.

Čez nekaj časa si boste želeli, da bi Stubbsa ukrotili že veliko, veliko prej..

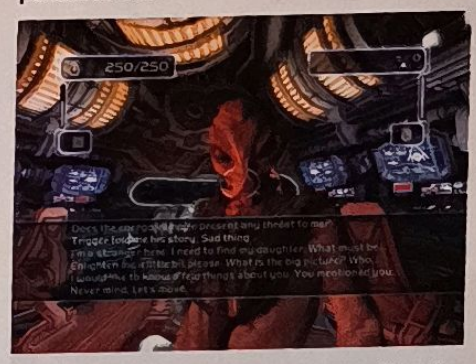
Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

53% **PCF pravi...** "Dobra ideja, a je zabavna kot preživljanje časa s sveže izkopanim truplom."

To je Keysha, ena izmed vaših nesmrtnih pomočnikov. A kljub temu ni ravno v veliko pomoč...



Če kdo misli, da je Barje neprijetno okolje za življenje, naj pogleda ta prizor in zares dobro pomisli še enkrat.



Pojem "RPG" se v tej igri spreobrne v "branje dolgočasnega tekstnega špeha".

NEZANIMIVA STRELSKA IGRA

Gene Troopers

Vsebuje delce DNK mnogih iger pred njo, a če je tole prihodnost kot nam jo prinaša genetski inženiring, bi mi radi izstopili

Založnik Playlogic **Razvijalec** TDK **Na spletu** www.playlogicgames.com

Slika prizorišča, kjer je tale igra nastajala, spo le nekaj minutah igranja naravnost sili v glavo. Pri *PCF* si predstavljamo hladno, v dolgočasne nežno zelene ploščice oblečeno operacijsko sobo, brez oken, a z močno svetlobo izpod zibajočih se neonskih luči. Na sredi stoji miza, okrog nje polno vozičkov, prekritih s še več zelenimi pregrinjali, in s kopico naloženih nožev. Možje z maskami stojijo v krogu, tuhtajo, strmijo v nesrečneža, ki je končal pri njih, vse dokler se ne oglasi eden izmed sivolasih predstavnikov stare garde: "Dobro...če noter namečemo najboljše dele najbolj prodajanih iger...ali sploh lahko zafrknemo?" Vsi pokažejo rahle znake odobravanja ideje in s prepričanjem, da so pravkar opravili izjemno dobro delo, predčasno zaključijo izmeno in odidejo na pivo.

Tukaj pa nastopi problem, na katerega očitno niso računali – če si od drugih sposodiš ideje, ki so bile reciklirane že v vrsti drugih izdelkov, lahko pozabiš na to, da boš "krajo" uspešno prikril ali pri kupcih celo še vedno naletel na hudo žejo po kopiranem elementu. TDK je "ugrabil" gravitacijsko puško iz *Half-Life 2*, upočasnjeno dogajanje iz *Maxa Paynea* in RPG prijeme iz *Deus Ex* – vse sestavine po vrsti pa so bile že uspešno vgrajene na veliko boljši način v veliko boljših igrah.

V uvodu *Gene Troopers* boste priča ugrabitvi lastne hčerke in isti grdavsi nato začnejo izvajati bolne poskuse še na vas. Nekje na polovici postopka, v katerem vas želijo spojiti z genskim vojakom (edini smisel obstoja za te krvosese je pridobivanje novega materiala DNK, ki bi jih izboljšal), na sceno prileti futuristična različica Združenja za osvoboditev živali in vas reši. Takrat se nekako odpoveste poprej nezaustavljivi želji, da bi se prijavili na izbor EMA in postali naslednji pevski slovenski divnik – Eurosong bo moral počakati, kajti čaka vas krvavo maščevanje, ki ga poganja čisto sovraštvo. In morda plesni ritmi Abbe v najbolj čemernih trenutkih.

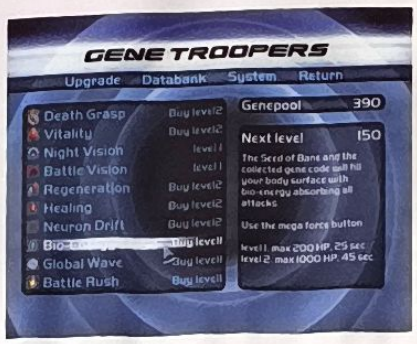
Kakor ta zaplet še zveni približno zanimivo, že po prvih stopnjah nismo mogli razmišljati o drugem, kot kakšen bi bil naš PC, če bi zgrabili močno sekiro ter njega in sebe rešili muk. Omenjeno orodje bi še kako prišlo prav znotraj sveta igre, saj kar nismo mogli verjeti, da lahko v sodobnem času še naletimo na okolje, v katerem so z izjemo enih vrat na labirintskih hodnikih prav vsi izhodi nepreklicno zaprti. Resnično smo mislili, da je ta cenena finta že zdavnaj zapustila glave oblikovalcev.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Serious Sam 2**
2K Games
>> **Halo**
Microsoft
>> **Doom 3**
id

Geni genija

Izkoristite mrtvece in njihove modre gene



Ko v *Gene Troopers* ubijete kakršnokoli organsko življenjsko obliko, bo ta za sabo pustila genetski material, ki ga lahko prevzamete in kasneje nadgrajujete. S tem boste pridobivali vse več in predvsem čedalje močnejše sposobnosti, ki bodo s premišljeno uporabo nabranih izkustvenih točk vodile do pravih supermoči. In te so nuja, da se boste spoprijeli z vse večjimi in vse bolj nevarnimi barabami.

DOSEŽKI ZNANOSTI

Na srečo vas igra vendarle izpusti iz tistih nesmiselnih prostorov, in skupaj z novimi kolegi odjahate izpod jarma zlobnega vesoljskega imperija. No, pravzaprav nimate konj – bržkone je to pod nivojem Združenja. Vaša nova kolega sta, milo rečeno, osupljiva. Za začetek: sta popolnoma nesmrtna. Če ju streli zbijejo na tla, bosta takoj skočila nazaj na noge. Nismo prav prepričani, zakaj vas pravzaprav sploh potrebujeta, saj sta očitno odporna na prav vsako orožje, zraven pa posedujeta še nadnaravno sposobnost teleportiranja kamor in kadarkoli, če ju po nesreči izgubite. Včasih boste za hipec prehitro stisnili gumb na dvigalu in se odpeljali sami, a ne skrbite – že čez trenutek bosta padla iz zraka naravnost pred vas.

In potem imamo tu "skrajno prilagodljiv potek zgodbe", ki od vas baje zahteva, da izbirate vrstni red dogodkov. Seveda, in zajci z jajci glodajo klobase. Na žalost so te "izbire" namreč boleče očitne ali pa jih sploh ni. Za primer: potem, ko ste večino časa iskali hčerko, se morate odločiti med nadaljnjim posedovanjem vaših bioničnih nadgradenj in njeno smrtjo ali pa se poslovite od nekaterih moči in ji rešite življenje. Realistično gledano jo boste na tej točki vedno znova ubili, da bi videli kaj se bo zgodilo. [*Dragi sodelavci, kdaj in zakaj ste se spremenili v čistokrvno zlo? – Urednik*]

Kljub željam po inteligentnosti lahko tole zlahka označimo za eno izmed najbolj neumnih prvoosebnih strelskih iger, kar smo jih kdaj srečali. Strelska akcija je pohabljena, ob izvedbi elementov RPG si boste želeli iztrgati še bijoče srce iz lastnih prsi in za povrhu glavni lik zveni kot pijani polbrat Duka Nukema. **PCF**

Min	1,8GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt	2,6GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo	Lan/internet

47% **PCF pravi...** "Šolski primer tega, kako lahko igra postane manj kot je vsota njenih sestavnih delov."

UBIJALSKA IGRA

Agatha Christie
And Then There Were None

Vse ljudi spravite v sprejemnico in počakajte na razplet

Založnik The Adventure Company **Na spletu** www.agathachristiegame.com

Agatha Christie je eno izmed najbolj znanih imen v svetu detektivskih romanov, čeprav je umrla že pred davnimi, davnimi leti. Zato je toliko bolj primerno, da je njeno ime povezano s pustolovsko igro tipa pokaži-in-klikni, žanrom, ki je tudi sam že davno izumrl.

Zlobni starejši fantje vam ne pustijo igrati, temveč samo postavajo naokoli in delujejo sumljivo.

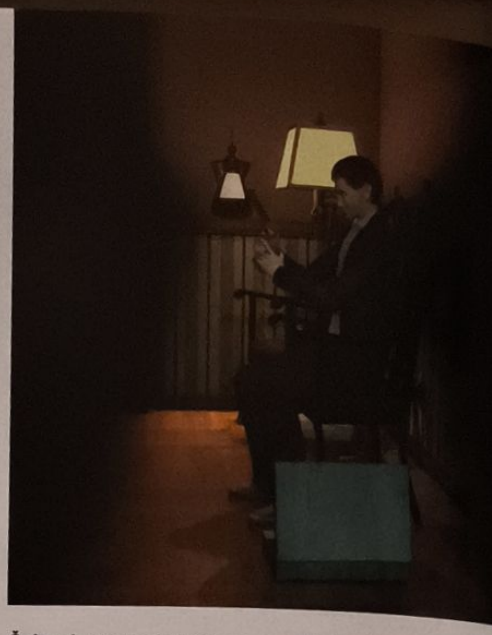
OGLEJTE SI ŠE...

>> **Journey to the Moon**
The Adventure Company
>> **Bone: Out of Boneville**
Tecmo Games
>> **Kakšno dobro kriminalko**
Agatha Christie

Škoda je le, da ga niti ta dolgočasni poskus niti slučajno ne bo oživil...

V igri igrate čolnarja, ki popelje skupino gostov do grozljive stare graščine na okusno poimenovanem otoku Shipwreck Island, kjer po nesreči s čolnom tudi obtičite. Izkaže se, da je goste na ta kraj zvabil novi skrivnostni lastnik graščine, ki je nekako izvedel, da je vsak med njimi kriv umora. Kmalu začnejo gosti padati kot muhe enodnevnice, vas pa čaka resna preiskava dogajanja.

Pod "resno preiskavo" se očitno razume pohajkovanje po vseh nezaklenjenih sobah v graščini in pobiranje vseh predmetov, ki niso kakorkoli pritrjeni. Večino časa preživite ob sprehajanju po solidno narisanih ozadjih in postavljanju kazalca miške na vsak centimeter zaslona v upanju, da se bo ta spremenil in vam nakazal, da ste naleteli na nekaj, kar lahko poberete in si ogledate. Najbolj frustrirajoč vidik takega početja pa so nenehne umetnostne kritike, ki jih podaja glavni lik, ki ima pripombe ob vsaki presneti sliki v graščini.



Čolnarjeva usoda je povezana s kukanjem skozi ključavnice in umori. In v bistvu s presenetljivo malo samega čolnarjenja.

Opazovanje je le eno izmed orodij v orožarni čolnarja/zasebnega detektiva: z gosti se lahko namreč tudi pogovarja. To v osnovi pomeni, da kliknete na vsak lik in mu zastavite enako vprašanje kot vsem drugim in se pri tem prebijete skozi nesmiselne odgovore. Morda je vse skupaj res podobno pravemu detektivskemu delu, toda komu je sploh mar? To je *igra* in zato bi morala biti *zabavna*, v resnici pa je daleč od tega. **PCF**

Min 733MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

51% **PCF pravi...** "Če bi dolgčas ubijal, bi to igro lahko brez slabe vesti obsodili za hladnokrven umor."

Star Chamber

Založnik Matrix Games **Na spletu** www.starchamber.net

V tej spletni znanstveno-fantastični igri menjave kart/potezni strategiji upravljate z eno izmed desetih edinstvenih kultur, medtem ko ta raziskuje divjine vesolja in osvaja različne svetove. Za to poskrbite tako, da vaše državljane in vesoljske ladje razpostavite naokoli in jih opremite s kartami, ki ste jih izvlekli iz lastnega, kupljenega kupčka kart. Svet igre je izjemno kompleksen, vodič pa vam pomaga z nasveti o načinu napredovanja v različnih večigralskih igrah in turnirjih. Na spletu lahko kupite na stotine kart, zato se igra nenehno razvija. Škoda je le, da teh kart ne morete zamenjati na šolskem igrišču...

Min 1GHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Do štirje igralci in spletni turnirji

72% **PCF pravi...** "Izključno za okorele stratege."

World Championship Poker

Založnik Global Software Publishing
Na spletu www.gsp.cc

Digitalni poker je postal v zadnjih letih pravi fenomen, saj se s tem adrenalinskim športom za prave zaspance ukvarja že vsak človek, in sodeč po določeni sliki, tudi njegov pes. *WCP* si očitno obupano prizadeva ustvariti videz, ki bi se razlikoval od drugih spletnih iger, rezultat tega pa ni niti najmanj pozitiven. Celotnega igralnega področja namreč sploh ne vidite, temveč morate gledati, kako se vsak izmed narisanih računalniško vodenih igralcev pojavi pred vami in si vzame sladki čas za odločitev. To je poneumljajoče, ko se želite predati, saj igra ne ponuja nobenega načina, na katerega bi lahko preskočili na konec.

Min 450MHz, 64MB RAM, 16MB 3D kartica
Opt 650MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Večigralstvo Lan/Internet

57% **PCF pravi...** "Vadite brezplačno na spletu in privarčujte denar."

Motorama

Založnik IPlayAllday Studio
Na spletu www.motoramagame.com

V Dobrih Starih Časih Commodoreja 64 in Spectruma 128k ste lahko kupili spodobne igre po fantastični ceni okoli 700 SIT, za kar ste dobili bisere, kot sta briljantna *Kickstart* in *Kickstart 2*. *Motorama* je njuna moderna predelava, ki vključuje tudi 2D vodoravno pomikanje zaslona. Izvajati morate hitre skoke, doskočiti na majhne police v zraku, za razliko od znane formule pa tokrat tudi zbirate velikanske zlate medalje. V vsakem pogledu gre za ploščadno igro, skozi katero pa se vozite na motorju. Fizikalni pogon je soliden, zaradi česar igra predstavlja izziv, po grafični plati pa je odločno neprijetna.

Min 700MHz, 64MB RAM, 4MB 3D kartica
Opt 1GHz, 128MB RAM, 16MB 3D kartica
Večigralstvo Bitke za najboljši rezultat

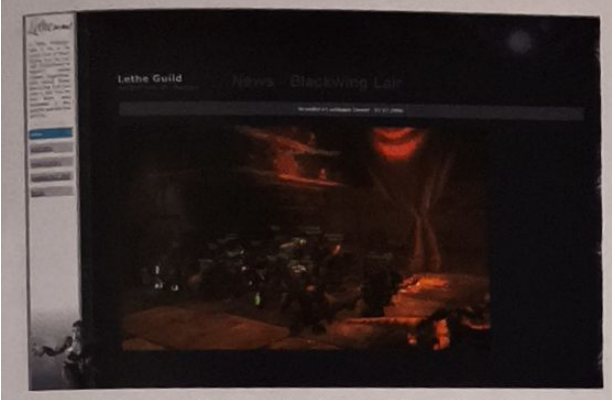
61% **PCF pravi...** "Morda res ni lepa, zato pa je dovolj zabavna."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Nikoli pozabljeni

Tokrat vam za spremembo sceno predstavljamo v obliki intervjuja



Ena gasilska slika članov ceha Lethe, ki se zbira na strežniku Mazigros. Poglejte si www.lethe.trga.net

Vspomin na padle borce v arenah *Warcrafta* smo se pogovorili z možgani enega izmed najuspešnejših slovenskih cehov (guildov). **Mementomori** je glavar ceha Lethe, ki pohajkuje na evropskem strežniku Mazigros.

Igranje in obvladanje igre *WoW* ni eno in isto, ali pač?
Igra se definitivno ne more primerjati z ostalimi spletnimi igrami, kot so *EverQuest, Dark Age of Camelot* in podobne. *WoW* je komercialna igra, narejena na svojstven način z drugačno grafiko kot ostale igre, bolj razgibano in dinamično. Prav tako kot ostale večigralske igre tudi *WoW* združuje ljudi v cehe, skupine ipd. Več ko igram s svojim likom, bolj občutim, da sem več kot dobrodošel v igri, če sem občasen igralec, in ne igralec, ki bi igri posvečal 24 ur dnevno, kot nekateri. Od začetka do konca (ki ga v bistvu ni) si prisiljen izpolnjevati različne naloge, ki te pripeljejo do nekega zaključka. Igra sama pa poplača ves trud z nagradami, kot sta oprema in neresničen denar. Seveda je laže igrati igro igralcu, ki zadevo obvlada in se znajde v situaciji in s svojim obvladovanjem rešuje uganke brez truda... ki pa neizkušenemu ali nespretnemu igralcu ni tuj. Vsi vemo, da nekateri niso dovolj spretni pri zabijanju žebljev, ali pač ? To je realnost, na katero je Blizzard pazil, zato so naredili igro, ki je prijazna za vsakogar, vsaj toliko, da ne obupa že po prvih desetih minutah igranja. Ker igro igrajo različni ljudje različnih starosti, različnih kultur, različnega spola, je jasno, da lahko vsak, ki vloži vsaj malo truda, ugotovi, da lahko po desetih minutah igre s pritiskanjem treh do štirih tipk pride kamorkoli.

Koliko časa morajo v povprečju igralci vložiti v igranje, če želijo izstopati iz povprečja? Je mogoče postati dober brez pretiranega vložka časa?
Odvisno, na kak način si želiš izstopati iz povprečja. *WoW* ponuja ogromno možnosti.. Lahko si najboljši igralec, lahko si najboljši preprodajalec, lahko si najboljši raziskovalec, najboljši v PvP-ju, najboljši v PvE-ju, najboljši v tem, najboljši v onem... ufff... *WoW* ponuja preveč možnosti, da se lahko izkažeš. Ampak saj veste, ljudje smo čudni in težko opazimo vse. Redko kdo opazi dobro stvar tam, kjer ne išče.

Za kaj vse si odgovoren kot vodja ceha? Lahko razložiš samo organizacijo klana?
Če bi vedeli, kolikokrat se tepem po glavi zaradi tega... Odgovoren sem za vse. Nekako sprejmeš in se sprijazniš s tem, da postaneš "kanta" za probleme. Imeti šestdeset in več različnih ljudi v cehu, vsakega s svojimi problemi, vsakega s svojimi skrbmi, vsakega s svojimi željami... si lahko predstavljate? Biti vodja ceha ne pomeni biti kralj ljudi, jim ukazovati, jim diktirati, kakor ti da duša, še zdaleč ne! Še dobro, da v *WoW* ni tako. Večino stvari želim rešiti sam, brez kakršnekoli pomoči... ne vem... tak človek sem, da uživam v tem, če nekdo uživa v igri. Tako kot jaz, ko se odpravimo s cehom "raidat" Molten Core, BlackWing Lair in tam skupaj raziskujemo nove stvari. Ampak, ja, kot sem že omenil, veliko stvari se nabere, ko se enkrat pokaže da je ceh napredoval. Novi ljudje se želijo priključiti, nekateri razočarani odidejo in tako naprej. Treba je opremiti ljudi iz vsakega razreda posebej, priskrbeti opremo igralcem, da so pripravljeni na vsak pohod posebej. Dostikrat dobim občutek, da imam še dodatno službo po redni službi. A za vsak problem se vedno najde rešitev. Naš ceh sestavljajo trije "raid leaderji", ki vodijo igralce po instancah. Igralci ubogajo in poslušajo njihove ukaze. Imamo tudi osem vodij posameznih tipov likov v igri, ki skrbijo za svojo skupino ljudi. Imamo tudi tri igralce, katerim najbolj zaupamo, da so "banka ceha". Njihova naloga je varno shranjevanje pridobljene stvari s pohodov in jih dostavljati ljudem, ki jih najbolj potrebujejo. Ostali so igralci, ki igrajo za ceh (tisti, ki so sprejeli pravila ceha), in se po svojih najboljših močeh trudijo, da vzdržujejo sloves ceha.

S čim je povezano osvajanje novih vsebin, ki jih s posameznimi obliži Blizzard dodaja v igro?
Z voljo in časom in seveda tudi z organizacijo. Vsak resen ceh se trudi, da bi čim hitreje osvojil vse cilje v igri. Hitro osvojen cilj pomeni, da si prvi pred vsemi na strežniku. Biti prvi pred vsemi pa pomeni, da te spoštuje na tisoče igralcev, ki igrajo na istem strežniku. Biti prvi na svetu pa pomeni, da te spoštujejo milijoni, ki igrajo *WoW*.

Se ti zdi, da Blizzard izpolnjuje svoje obljube o najpopolnejšem spletnem doživetju vseh časov?
Meni ne, marsikomu pa. Če bi vsaj liki v igri imeli dušo, bi bilo tisočkrat bolj zanimivo in zabavno, tako pa pogledaš sosedovo kravo in prijateljevo kravo, pa ne opaziš nobene bistvene razlike, le nad likom je izpisano drugo ime.

Slovenci uspevamo v svetu Azerotha. Ali nas tepejo "sosedovi" kompleksi?
He he, že samo vprašanje je odgovor. Slovenci imamo manjšinski problem (čeprav nas je v *WoW* kot Rusov) in smo neradi vodeni tako, kot nam poje Kekec. Rajši se postavimo po robu in dokažemo, da smo sposobni igrati sami. Res je, Slovenci v *WoW* lepo napredujemo in ne manjka nam veliko, da bi bili najboljši. Težko se organiziramo v resne skupine, ne da bi pri tem pogrevali sosedov "šmorn" in metali polena pod noge. Definitivno uspevamo v svetu Azerotha, saj edini pristni slovenski ceh Vin La Cvicek že vadi taktiko za zadnjega "šefa" v BlackWing Lairu (VLC v zaključevanju redakcije že pridno ubija tega zadnjega šefa Nefariana op.p.). GO, GO VLC!!. Slovenija gre naprej. PCF

Kotar prenosnik
Tranzit

- 15" ekran
- Ločljivost: 1024x768
- Intel mobile Celeron 1.5 Ghz
- 256 MB DDR
- Trdi disk 40 Gb 5400 rpm
- Modem 56k
- Mrežna kartica 10/100
- PCMCIA razširitveno mesto
- Combo enota CD-RW/DVD-ROM
- Grafična kartica Intel 852GM,Intel Extreme Graphics Integ. do 64 Mb
- 4 × USB 2.0
- Vgrajena zvočna kartica in zvočniki
- Li-Ion baterija 2000 mAh
- Teža: 2.7 kg

Cena z DDV:
149.900,00 SIT

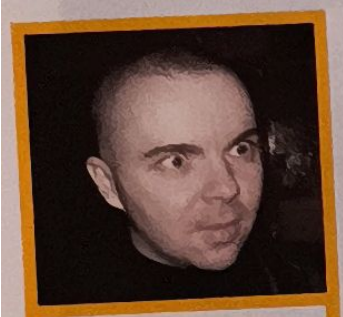
KOTAR

Ziherlova ulica 4
1000 Ljubljana
Tel: 01/420-25-10
Fax: 01/283-57-43

Email: prodaja@kotar.si
Splet: www.kotar.si

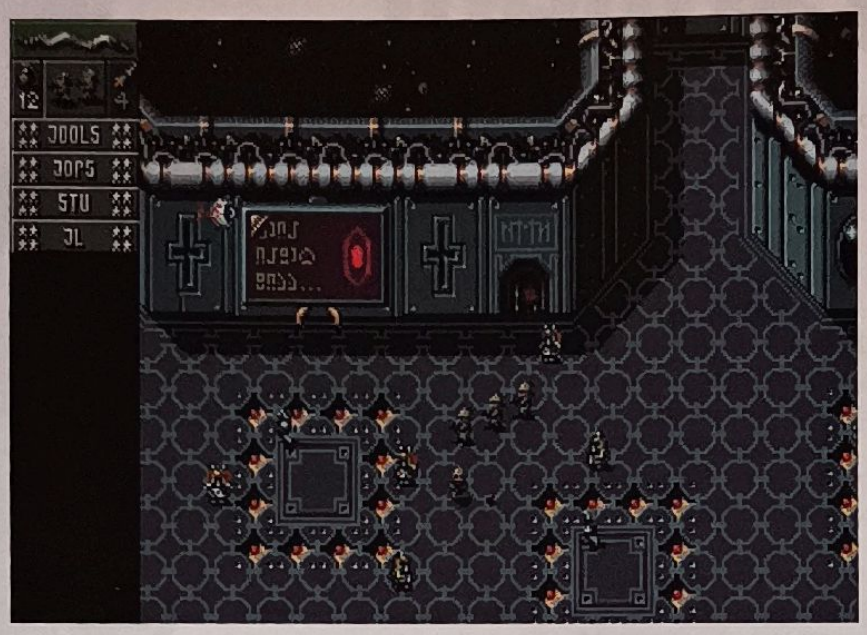
+Darilo:
torbica za prenosni računalnik
2 leti garancije

Pogled nazaj



Kartoteka
Veliki načrtovalec

Osebek Stuart Campbell
Naziv Oblikovalec
Razvijalec Sensible Software
Ocena Neznano



Vesoljske stopnje. No, pa smo spet vrgli kost puritancem...

Pesek pa je po drugi strani bil bolj znan veteranom prve igre iz te uspešne serije.

Cannon Fodder 2

Iskali smo zaklon med vsemi tistimi pikami in zarezali skozi propagando, ki obkroža to drugo dejanje časti in dolžnosti. Odkrili smo kar nekaj zanimivosti...

Če že govorimo o tem, katera igra je imela vse, kar smo kadarkoli potrebovali – čudovito točkovno zlitje akcije in strategije, kjer smo se z majhno skupinico vojakov morali spopadati z domiselno zasnovanimi stopnjami? Šlo je preprosto za najboljšo vojaščino vseh časov, ki je prav zagovarjala mišljenje, da vojna še nikoli ni bila tako zabavna. Igrali so jo vsi in bila je tako ljubljena, kot tudi preganjana, kar je po svoje precej ironično, če upoštevamo, da je bila igra *Cannon Fodder* ena izmed najbolj antimilitarističnih iger vseh časov. Kako sploh narediti dostojno nadaljevanje česa takega?

Chicago v tridesetih. Pravi oddih od modernega klanja.

No, s to nalogo se je moral spopasti Stuart Campbell, zvezdniški opisovalec revije *Amiga Power*, ki je dobil nalogo, da si zamisli nadaljevanje. Sam se spominja: "Rad sem imel *Cannon Fodder*, ker je bil izviren, zabaven in intuitiven. Ni ga bilo težko igrati, čeprav je igralca nekje okoli osme stopnje težavnost popolnoma zaustavila, kot da bi ga nekdo počil z opeko po glavi. Ko sem se pridružil Sensible Software, sem si želel igre, ki bi bila zelo podobna *Cannon Fodder* ampak še boljša."

Koncept potovanja skozi čas je bil zastavljen že pred Stuartovim prihodom v glavni štab podjetja Sensible. Tako je njegova naloga ostala le odstranjevanje vseh odvečnih stvari, ki so se v prvi igri pojavljale. Moral je torej poudariti vse zabavne elemente igre in potlačiti napake. In najprej se je poslovil od vseh tistih stopenj, kjer je bilo treba prvih deset minut pešačiti čez ogromna prostranstva in prečkati reke zgolj zato, da vas je na drugem koncu zadel sovrag z raketo v pisker in ste z igranjem lahko pričeli znova. "Prav sovražil sem, kadar sem se v prvi igri znašel v reki – bila je počasna, prav nič fer in živce trgajoča, nerealistična izkušnja. Če bi zares prečkali reko in bi bili do pasu v vodi, ko bi nekdo pričel streljati na vas, ne bi kar stali kot lipov bog in čakali na smrt, ali pač?" komentira Stuart, in nadaljuje: "Nobenega smisla ni bilo v tem in hotel sem, da vojak v takem primeru vzame v roko flinto in prične streljati nazaj. Ker tega nismo mogli storiti, je bil naslednji logični korak v razvoju ta, da smo preprosto odstranili možnost, da rinejo v vodo. Nadaljevanje je moralo biti sama akcija, brez oklevanja, težavnost pa se je morala skozi igro postopno stopnjevati. Kdo rabi najprej polovico stopenj, ki so lažje kot vadbene stopnje, potem pa nenaden skok v prepad težavnosti?"

V KRITJE

Stuart je unikaten primerek. Običajno se pri *PCF* pogovarjamo s tipi, ki so nekako zlezli po lestvici razvijanja iger od najnižje do najvišje stopnje. On je preskočil vse in se s položaja pisca za revije zavihtel na stolček oblikovalca iger. Je s tem povzročil tudi trčenje posameznih kultur? "Na tempo sem se moral privajati kar sproti. Če primerjamo delo pri reviji z razvojem iger, potem slednje poteka s hitrostjo gozdnega lazarja. V osnovi pa gre za podobno stvar – skupino mladih navdušencev, ki počnejo kreativno delo znotraj majhnih skupin, zvečer pa odpeketajo v lokalni bar. A kljub temu dobiš širše poglede na razvoj iger, če delaš kot opisovalec, večina razvijalcev je namreč precej ozko usmerjenih, kot opisovalec pa veliko igraš in veš, kakšne napake se pojavljajo v igrah. Vseskozi se moraš zavedati zunanjega sveta in nemara je *Cannon Fodder 2* zato prepoln različnih vplivov, od glasbe, filmov, stripov in podobnega." Stuart ne laže. *Cannon Fodder 2* je bolj poln navdiha glasbene skupine Jesus and Mary Chain kot katerakoli druga igra razen EA-jev *Need For Speed: Psychocandy*.

Cannon Fodder 2 je bil nekaj, kar bi danes poimenovali polovično nadaljevanje ali prosto stoječi dodatek izvirniku. Videz igre je bil popolnoma prenovljen, pretiranih sprememb v strukturi ni bilo, vsebine pa je bilo približno enako. Delo na že preizkušeni tehnologiji je seveda imelo določene prednosti.

Zakaj bi koga tako ljubko okolje sploh znalo jeziti?

Prva je bila ta, da se programerjem ni bilo potrebno ukvarjati s hrošči, kar je še posebej ugodno, če si odvisen od programerjev, ki delajo samo polovični delovni čas. A v glavnem je bilo omejitev precej, saj Stuart ni želel, da bi podjetje izpljunilo na trg le še eno predelavo stare zadeve z izpiljenimi elementi. Svojevrstno omejitev je razvijalcem predstavljal tudi obstoječi pogon, saj zaradi njega v igro niso mogli uvrstiti še več igralnih elementov. "Velik izziv je bil preprosto uporabiti obstoječe elemente na drugačen in inovativen način. Igra je morala biti sveža in ne prežvečena."

S to kreativnostjo, ki se sooča s tehnološkimi omejitvami, je Stuart pač najbolj zadovoljen. Prav ponosen je na to, kako so izpadle stopnje, večino pa jih je seveda zasnoval sam. "Nekatere so takšne, da je za njihovo rešitev potrebno malce misliti, spet druge se zdijo izjemno težke, pa pravzaprav niso, če se jih lotiš na pravi način. Zelo sem bil navdušen, ko sem videl, kako so ljudje iskali te poti skozi stopnje in jih na koncu seveda tudi našli. Še bolj kot iskanje poti, ki sem si jih zamislil sam, pa me je navdušilo iskanje alternativnih poti skozi stopnje. Dejansko so obstajale rešitve, na katere nisem niti pomislil. In naravnost ljubim igre, v katerih lahko prelisičiš same snovalce in jo odneseš brez poškodb. Heh, prav nič ni narobe, če končaš igro na 'napačen' način. Tu gre za nenehen obračun razvijalcev z igralci. Vsak, ki je našel vrzel v zasnovi in jo izkoristil, je zame opravil dobro delo."

A gleda tudi na negativne stvari: "Nekaj stopenj je pretežkih, to pa zato, ker med samim testiranjem igre, ki jo razvijaš, postaneš že nadnaravno izkušen. Zato igro narediš še težjo, saj misliš, da jo bodo drugače vsi, tako kot ti, preigrali v enem dnevu. To je bila prav tako tudi moja prva igra. A nič ni bilo tako osovraženo kot osma stopnja v izvirniku. Želim si tudi, da pri Virginu ne bi bili stiskaški in bi se v igri odvijal scenarij, ki sem ga napisal. Brez njega igra nekako nima ne repa ne glave, čeprav je zelo zabavna. Ampak, hej, če kdo želi biti voden skozi dogajanje, si naj raje kupi kakšno dobro knjigo."

"Med samim testiranjem igre, ki jo razvijaš, postaneš nadnaravno izkušen"

Po desetih letih, kar smo igrali *Cannon Fodder 2*, se je industrija krepko spremenila. Kakšen nasvet bi danes Stuart dal razvijalcem iger? "Sploh mi ni jasno, kaj se plete po glavah današnjih razvijalcev računalniških iger, in niti si ne bi drznil kaj preveč opletati z nasveti. Igre za PC so me pustile nekje ob robu poti že pred leti. *Cannon Fodder 2* se je zgodil ravno nekje na preobratu v razvoju iger, ko so vse prejšnje vrednote, kot so dostopnost, zabava in humor, odplavale nekam daleč stran in pričel se je razvoj tolkienovske scene, vpliva na mladino, ki ne najde drugega smisla v življenju in se zateka v navidezne svetove, napihnjenega realizma in spletnega nažiganja. Zadnjih 10 let v razvoju iger za PC je videti kot poceni grozljivka, kjer skupina najstnikov najde zapuščeno hišo ter se napoti vanjo, da bi jo raziskala. Nato najlepša izmed vseh mladenk stopi skozi kletna vrata. Če dobro pomislim, bi se te lekcije morali naučiti vsi razvijalci. 'Hej, stopimo v klet in poglejmo, če je tam slučajno skrit ponoreli klavec s sekiro!'." **PCF**

Drug svet, drug planet

Miniaturnim vojačkom le ni šlo vse tako lepo po maslu

Ob izidu se je nanje usul plaz kritik zaradi stopenj, ki so se dogajale na tujem planetu. Stuart je bil presenečen: "Ne vem, zakaj je bilo tako. Glede na srednjeveške stopnje, ki so bile vizualno precej šibkejše, so bile te res zabavne. A ljudi znajo ti čudni vesoljski in neznani svetovi očitno res vreči s tira. Spominjam se, da jih je imela marsikatera igra od *Perfect Dark* na N64 pa do *Half-Life*. Nikoli jih nisem videl, ker je življenje prekratko, ampak kot razvijalec in igralec ne dam veliko na grafiko. Zadovolji me lahko samo igralnost. Grafika poskrbi le za to, da vam pokaže, kje kaj stoji, to je vse. Kot nogometni sodnik. Kadar bo svoje delo opravljal dobro, ne boste niti vedeli, ali je v osnovi slab ali dober. Če ljudje preveč gledajo le na videz igre in glede na to kasneje ocenjujejo igralnost teh iger, potem so te igre zagotovo dolgočasne, verjemite."

Dnevnik razvijalca

Resno, Owain Bennallack, urednik revije Develop, ima ta mesec dobro idejo na zalogi...

Samo trenutek

Recimo, da ste novopečen poslovnež, ki bi rad ustvaril lasten biznis. Ker je trg poln supermarketov, prodajalcev osebnih računalnikov in operaterjev mobilne telefonije, se tega najbrž ne bi lotili. Trg je danes preprosto prepoln.

V podobnem položaju so računalniške igre in modifikacije. Veliko se jih je razvilo iz ene same celice klona *Battlequake 1935 Tournament Strike 2* – in redke igre so boljše. Želimo si več inovacije v razvoju, ne želimo in ne potrebujemo pa še več iger. Katerokoli igro katerekoli zvrsti potrebujete – tam zunaj je, prav gotovo že obstaja.

Če bi danes začel ustvarjati svoje podjetje, ne bi začel kot le razvijalec iger. Verjetno bi se odločil za srednjo pot, ustvarjanje virov. Ampak ideja za katero mislim, da je najbolj zrela za nove prišleke na sceno je tista, ki jo ponuja Serious Games.

Leta 2004 se je pojavila skupina Serious Games Initiative (**www.seriousgames.org**). Od takrat pa do danes njihova zastava plapola nad različnimi razvijalskimi skupinami in podjetji. Tisto, česar se razvijalci naučijo pri interakciji z navideznimi svetovi, želijo prenesti še na druga področja, kot so šolstvo, medicina in upravljanje.

Zavedajo se, da je komercialna programska industrija zapravila na milijone dolarjev med ustvarjanjem navideznih okolij in tridimenzionalnih svetov, medtem ko je igričarska industrija na trg splavila na tone naslovov, ki si besno konkurirajo. Zaslužek ni bajen. Zakaj ne bi na primer dobili pogona *Unreal* in z njim ustvarili orodje za delo ali trening, s katerim bi se ljudje potem lahko igrali in z njim zapravljali čas? Tradicionalni razvijalci se že pridružujejo gibanju (pri Blitz Games so ustanovili skupino TruSim), a razen nekaj manjših povezav z vojsko Serious Games še niso poželi večjih uspehov.

Tukaj se torej ponuja priložnost za ljudi, ki ustvarjajo programsko opremo, ki ponuja nekaj značilnosti iger, a ne ponuja zabave. Za začetek je dovolj, če uporabite katerega izmed brezplačnih pogonov ali orodij. A na koncu se lahko zgodi, da vam bodo ljudje pri Seriousu za vaše početje dejansko začeli plačevati. Prav lahko si je predstavljati svet, kjer se večina kupovanja in iskanja dogaja v navideznem svetu.

Ne mislite tako? Poskusite v tem krvavem boju najti svoj prav. Ali pa se prepustite deathmatchu in pustite, da priložnost, ki jo ponujajo pri Serious Games, izkoristijo drugi.

Owain je urednik revije *Develop*.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

Digitalna Kamera

www.digitalnakamera.ne
tel 02 330 330

Revija za sodobnega fotografa

15. ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006 - BOGATE NAGRADE
- OBVLADAJTE POČASNO SINHRONIZACIJO BLISKAVICE
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- PRIMERJALNI TEST FOTO-TISKALNIKOV A4
- OPISI SEDMIH NOVIH FOTOAPARATOV
- TISKANJE NA VELIKE FORMATE
- SELEKCIJE V PHOTOSHOPU

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

- FOTOGRAFIRANJE ZIMSKE DIVJINE

BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE KARNEVALA, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 78 Programirajte v treh dimenzijah z REALbasic

str. 81 Nameščanje aplikacij v Ubuntu Linux

str. 82 Ustvarite najboljši fliper na svetu

str. 84 Pospešite delovanje Windows XP

str. 86 Grafično oblikovanje s programom Xara XS

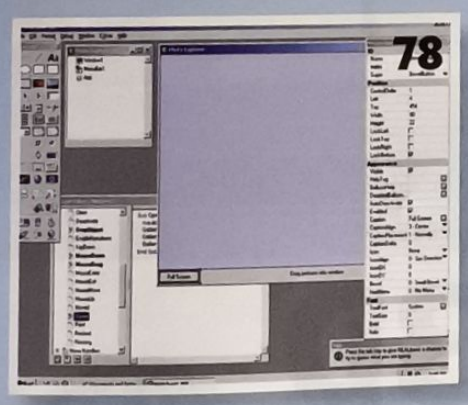
str. 88 Zadnja stran vašega spletnega dnevnika

str. 90 Kako prikazati video na spletni strani?

str. 92 V mreži hekerjev

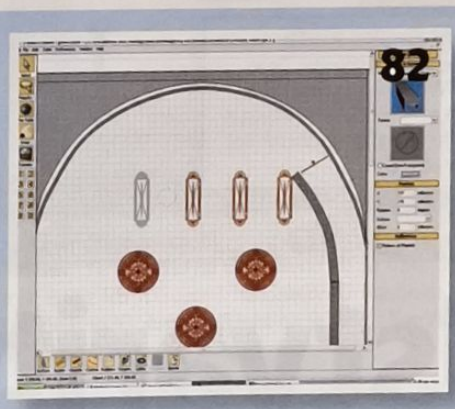
str. 95 Vse o vaših pravicah v digitalnem svetu

str. 96 Tehnična pomoč za popolnoma izgubljene



» Postanite programer

Služba programerja ni najbolj vznemirljiva stvar na planetu, če vaše podjetje izdeluje računovodske aplikacije. Mi bomo bolj zabavni – z našo pomočjo boste sestavili kul 3D brskalnik po fotografijah.



» Najboljši fliper

Že dolgo ni bilo na igričarsko sceno nobene pametne simulacije fliperja, enega bolj zabavnih gostilniških športov. Predstavljamo vam delavnico, s pomočjo katere boste lahko sestavili svojo igro.

» Grafično oblikovanje

Za vas smo ta mesec našli izjemen grafični program *Xara XS*, ki smo ga tudi brezplačno vrgli na priložen disk. Pokazali vam bomo, kako lahko z njim preprosto oblikujete reklamno pasico.

» V mreži hekerjev

Sicer je že glavna tema te številke posvečena varnosti, vendar ne bo nič narobe, če se o računalniški varnosti razpišemo tudi na tem mestu. Tokrat smo se razpisali o požarnih zidovih in luknjah v njih.

Ustvarite 3D brskalnik po fotografijah

del 12

Odkrili smo povsem nov način gledanja digitalnih fotografij in slik v 3D okolju

Izdelovanje programske opreme ali računalniških iger ni posebej preprosto, se pa aplikacije z integriranim razvojnim okoljem (Integrated Development Environment oziroma IDE), kot sta denimo *REALbasic* in *Visual Basic*, trudijo, da bi vam olajšale postopek. *REALbasic* je edino orodje te vrste, ki vključuje 3D pogon, ki podpira celo več platform. To pomeni, da bo aplikacija, ki jo bomo zgradili v tej delavnici, brez težav tekla na računalnikih z operacijskimi sistemi Windows, Linux in OS-X. Boste pa za ostale platforme potrebovali profesionalno različico programa *REALbasic*. Večina amaterskih programerjev se izogiba 3D aplikacijam, ker se jim zdijo preveč kompleksne, neprijazne do povprečno sestavljenih programov

Če vas slučajno mika programiranje v 3D, imamo za vas nekaj zelo dobrih in uporabnih nasvetov

Izraz 3D običajno privleče na plan asociacije na temo iger in filmov, vendar pa lahko tretjo dimenzijo uporabimo še za marsikaj drugega. Pravzaprav veliko 2D iger uporablja 3D pogon, ker daje tak pristop programerju več fleksibilnosti in občutno pospeši proces razvoja. Arhitektura, marketing, pakiranje, oblikovanje izdelkov, načrtovanje hiš in (kot ste lahko spoznali v naši veliki delavnici prejšnji mesec) vrtov so discipline, ki so jih paketi za 3D oblikovanje spremenili za vekomaj.

NOVA DIMENZIJA

Eden ključnih elementov pri ustvarjanju prepričljivega 3D okolja je njegova fizika. Ko boste začeli oblikovati v treh dimenzijah, boste ugotovili, da osnovne stvari, kot sta veter in gravitacija, ne obstajajo kar same po sebi, tako da vsi objekti ostanejo na svojem mestu, dokler jim ne ukažete drugače.

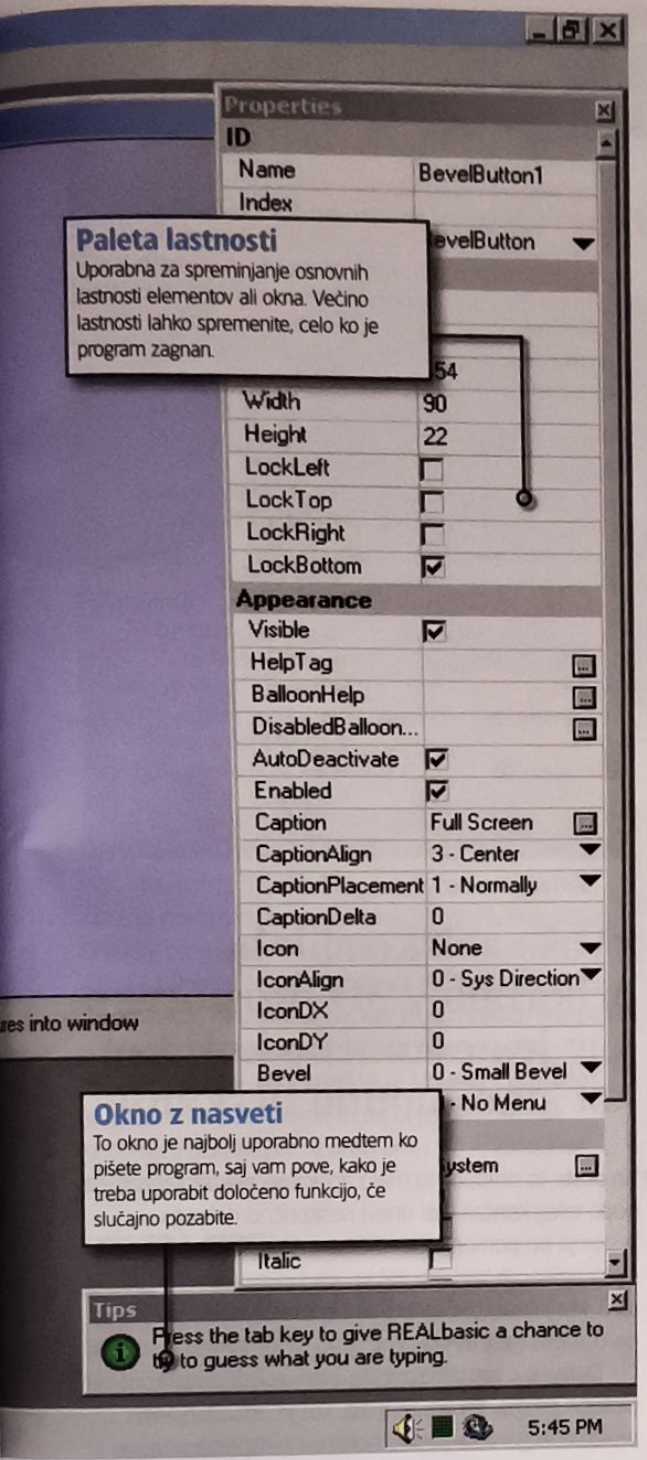
Objekti tudi ne sledijo nobenim pravilom o obrezovanju, tako da hladno prebadajo eden drugega, dokler jim ne določite ploskev. Na srečo pozna REALbasic preprost način preverjanja, če se objekti med seboj slučajno prekrivajo.

V 3D okolju na vse objekte gledate z določene točke v tem prostoru, ki jo morate določiti. Objekte je potrebno tudi obsijati s svetlobo in ustvariti sence. Do animacije pridete tako, da premikate objekt oziroma točko gledišča in čim hitreje vedno znova izrisujete 3D okolje. Tako dobi opazovalec občutek, da se predmeti premikajo gladko.

PRAVA STVAR

Ko boste enkrat obvladali osnove oblikovanja 3D okolja in renderiranja, bo vse zgoraj omenjeno postalo samoumevno. Kmalu boste ustvarjali enkratna lastna 3D okolja.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

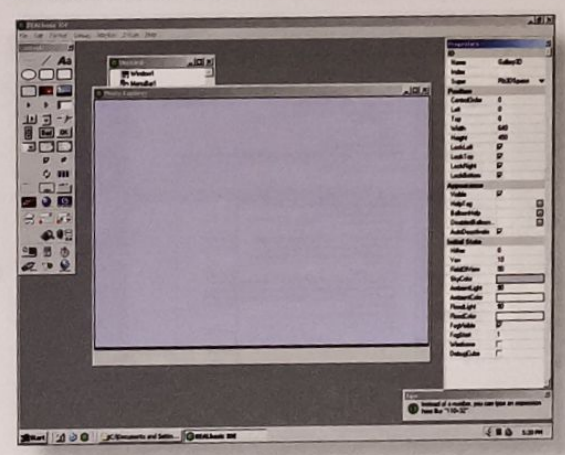


No, pa začnimo...

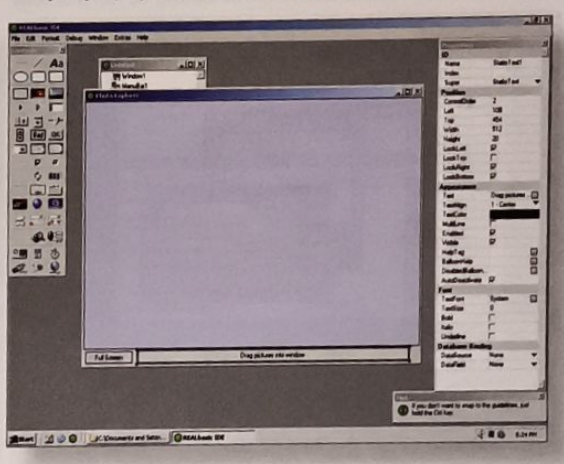
Prvi koraki z *REALbasic*

1 Da bi *REALbasic* uporabljal 3D, potrebuje nameščeno knjižnico **Quesa.dll**. Poglejte v mapo **System** v namestitveni mapi Windows XP – datoteka bi morala biti tu. Če Quesa.dll ne najdete v tej mapi, jo lahko snamete s spletne strani **www.realsoftware.com/download/windows**

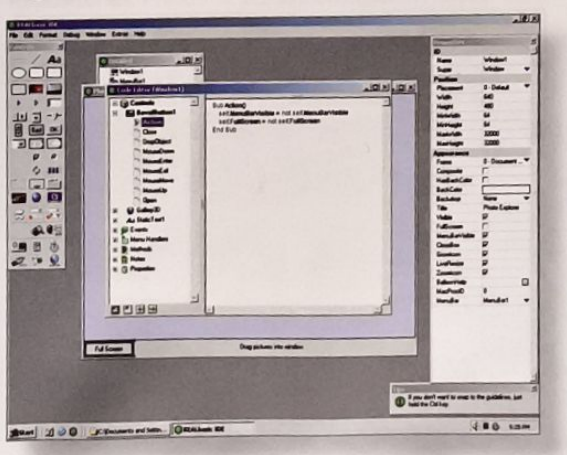
2 Poženite *REALbasic*. Dvakrat kliknite na **Window1** v oknu **Untitled**. Uporabite **Properties palette** (na desni strani) in določite širino **640** (Width) in višino **480** (Height). Spremenite naslov (Title) v Photo Explorer in na spodnjem delu palete obkljukajte polja **GrowIcon**, **LiveResize** in **ZoomIcon**.



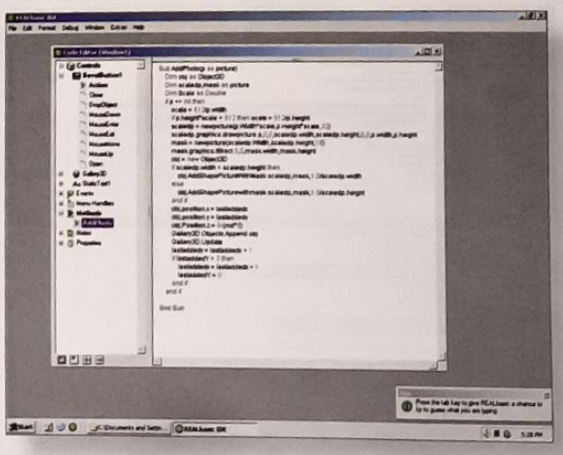
3 Povlecite *RB3DSpace* v Window1. Uporabite **Properties** in nastavite zgornjo in levo koordinato na 0, širino na 640, višino pa na 450. Spremenite ime z RB3DSpace1 na Gallery3D. Nastavite **Hither** in **Yon** na 0 in 10, **AmbientLight** na 90 in za **FogVisible** in **FogStart** določite vrednost 1.



4 Dodajte v Window1 element **BevelButton** in mu določite Left=4, Top=454, Width=90. Dodajte **StaticText** (ikona z dverna črkama "Aa") in določite lastnosti takole: Left=106, Top=454, Width=514, obkljukajte LockLeft, LockRight in LockBottom ter določite Text=Drag pictures into window, TextAlign=Center.



5 Dvakrat kliknite na gumb **Full Screen**, s čimer boste odprli okno **Code Editor** in v njem poglejte **Action Event** gumba BevelButton1 (Full Screen je samo napis na gumbu). Vnesite v okno programsko kodo 5. razdelka (ki jo najdete na disku poleg revije).



6 Iz menija **Edit** izberite *New Method*, kot **Method Name** vnesite AddPhoto, kot **Parameters** pa **p as picture**. Okence **Return Type** pustite prazno, za **Access Scope** pa je vseeno, kakšno nastavitev uporabite. Kliknite **OK** in vnesite kodo iz razdelka 6, ki jo najdete na priloženem disku.

"Je edino orodje te vrste, ki vključuje 3D pogon in podpira celo več platform"

in niti ne pretirano zabavne. Če ste tudi sami tega mnenja, ga boste morda spremenili, ko boste predelali te tri strani naše delavnice.

Delavnica vam ne bo zgolj predstavila vse razburljive aspekte programiranja 3D elementov, ampak vam bo nakazala tudi nekaj osnovnih principov objektnega programiranja (spremenljivke ali lastnosti, razredi, objekti in metode). Na koncu boste znali sami močno zagristi v *REALbasic* in sprogramirati marsikaj.

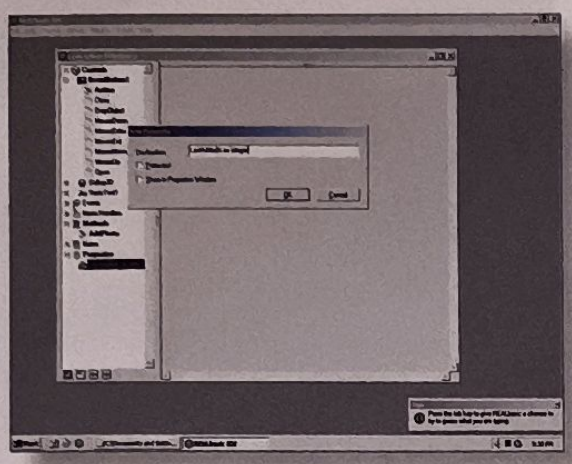
FOTOFINIŠ

V delavnici je dovolj navodil, da boste sami znali sestaviti lasten 3D brskalnik po fotografijah. Celotno programsko kodo, ki jo boste potrebovali, boste našli tudi na disku.

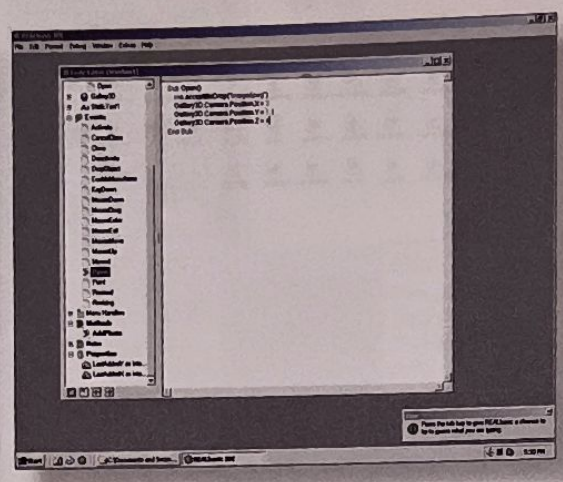
Obrnite stran za nadaljevanje delavnice...

...nadaljevanje s prejšnje strani

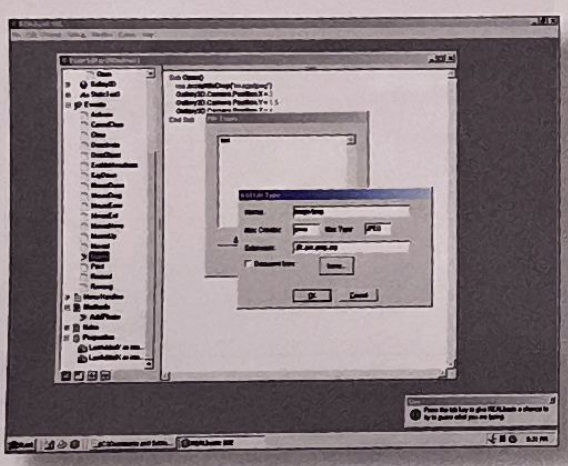
Dodajte svojemu brskalniku še zadnje podrobnosti



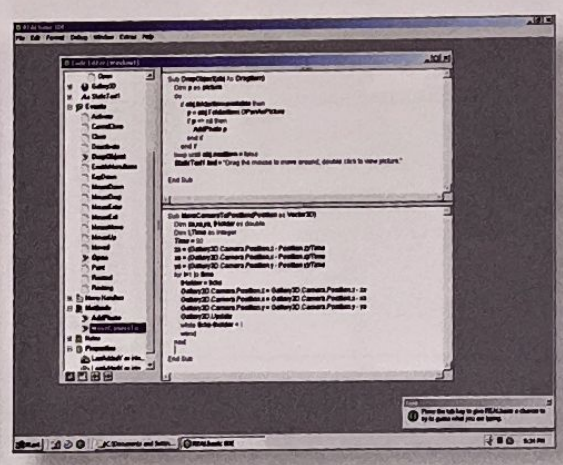
7 Dodati morate dve lastnosti in sicer **LastAddedY** in **LastAddedX**. Izberite v meniju **Edit** možnost **New Property**. Nato vpišite v okence **lastAddedY as integer** in kliknite na **OK**. Ponovite proces, ampak zdaj vnesite **lastAddedX as integer**.



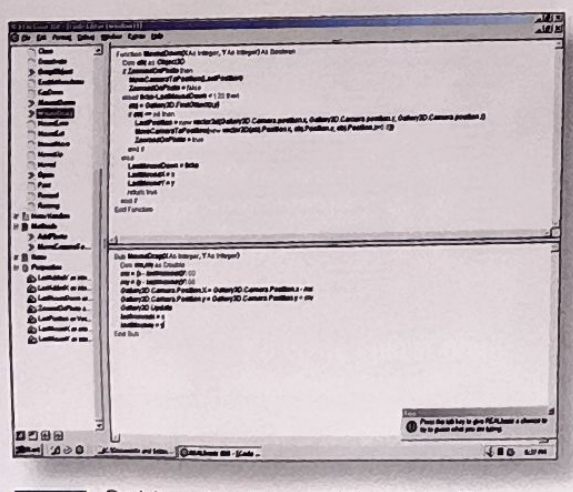
8 Na levi strani boste pod razdelkom **Events** našli vse dogodke okna. Zraven napisa Events mora kvadratek seveda vsebovati znak "–". Če ga ne, kliknite nanj. Dogodku okna **Open Event** dodajte ustrezno kodo, ki jo najdete na priloženem disku (razdelek 9).



9 Zdaj je treba definirati vrste slik. Izberite **File Types...** iz menija **Edit** in odprlo se bo okno **File Types**. Kliknite na gumb **Add...** in vnesite podatke tako, kakor je nakazano v razdelku 10 na našem disku. Na koncu zaprite oba okna s klikom na **OK**.



10 Dodajte dogodku okna **DropObject** izvorno kodo, ki jo najdete na disku v razdelku 11. Nato ustvarite novo metodo imenovano **MoveCameraToPosition**, kjer naj bo parameter nastavljen: **Position as Vector3D**. Nato vnesite v okno kodo, ki jo na disku najdete v razdelku 12.



11 Dodajte v okno še lastnosti iz razdelka 13 na našem disku, dogodku **MouseDown** okna Window1 pa dodajte kodo, ki jo najdete v razdelku 14 na našem disku. Nazadnje dodajte še izvorno kodo iz razdelka 16 dogodku **MouseDrag** okna Window1.

12 In to je vse – vaš prvi projekt v *REALbasic* je končan. Shranite projekt v meniju **File**, nato pa ga poženite in povlecite v njegovo okno nekaj slik. Poigrajte se s premetavanjem slik po zaslonu. Če želite katero sliko približati, samo dvakrat kliknite nanjo. S ponovnim klikom vrnete pogled nazaj.

NA DISKU

REALbasic 2005
Odlično orodje za razvoj programov za več platform hkrati, ki vsebuje več bonbončkov kot jih boste utegnili polizati. Registracijo svoje različice lahko izvedete na spletni strani **www.realsoftware.com/download/windows**

RB3D Utility
Zelo uporabna aplikacija, s katero boste lahko pretvarjali 3D datoteke .obj v cel kup drugih formatov. Potrebovali boste datoteke v formatu 3DMF, da jih boste lahko uporabili v *Rb*. **www.miensoftware.com/files/rb3dutility.zip**

Blender 3D
Celoten program za 3D modeliranje, ki je popolnoma brezplačen! Ta odprtokodna aplikacija je na sceni že kar lep čas in nič ne kaže, da bi njena popularnost pri domačih programerjih upadla. Ugotovite zakaj in si namestite različico, ki smo vam jo dali na disk. *Blender* zahteva orodje *RB3D* za pretvarjanje datotek v format, primeren za uporabo v *REALbasic*. **www.blender.org/cms/Blender.31.0.html**

Inno Setup
Potreben je za distribucijo katerekoli programske opreme v sistemu Windows. Ponuja izdelavo namestitve programov, spisanih z *REALbasic*. **www.jrsoftware.org/isdl.php**

"Vašo zbirko slik bo prikazala v 3D prostoru, kar je neskončno bolj kul kot staromodno brskanje"

Ko boste to simpatično malo aplikacijo enkrat zagnali, se bodo takoj končali vaši dnevi neskončno dolgega brskanja po pomanjšanih sličicah, da bi našli tisto pravo. Naša aplikacija bo vašo zbirko slik prikazala v 3D prostoru, kar je neskončno bolj kul kot staromodno brskanje po drevesu v *Explorerju*.

Delavnica vas bo oskrbela s temelji za dokaj kompleksne programerske tehnike, kot je ustvarjanje 3D prostora, organiziranje slik, oblikovanje uporabniškega vmesnika in osnove 3D programiranja. V naslednji številki *PCFormata* bomo aplikacijo še enkrat prijeli v roke in jo razširili – dodali bomo nekaj impresivnih novih lastnosti in izpilili tiste, ki smo jih programirali v prvem delu. Tako boste na koncu delavnice imeli svojevrsten 3D brskalnik po fotografijah in, kar je še pomembneje, znanje, da z *REALbasic* sami izdelate kakršnokoli aplikacijo. In nikoli več se vam ne bo potrebno prebijati skozi nepregledno zmedo pretirano pomanjšanih fotografij, da bi našli tisto, ki jo iščete. **PCF**

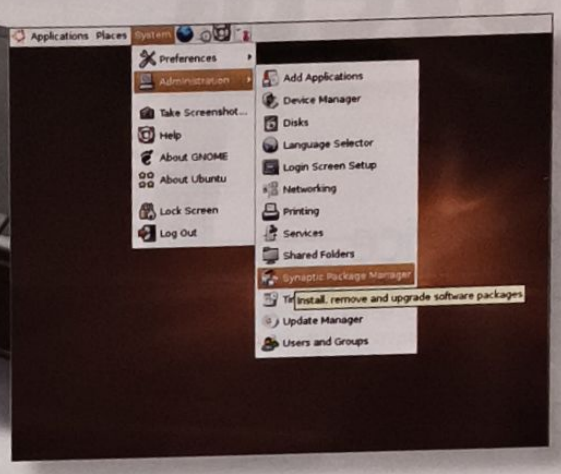
Nadgradnja

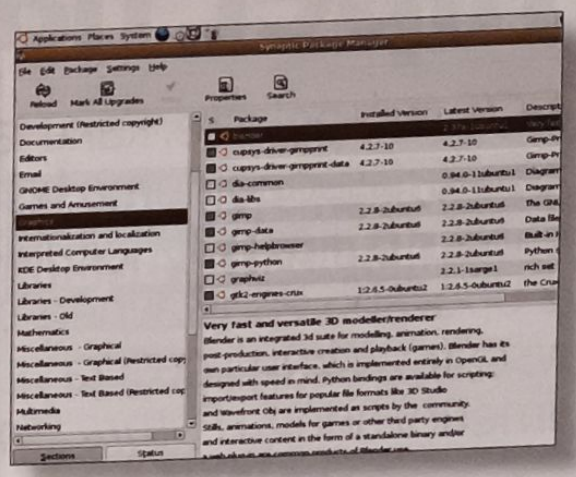
Nova različica aplikacije *REALbasic* izide vsakih 90 dni. To pomeni, da so hrošči odpravljeni po hitrem postopku in da avtorji redno dodajajo nove lastnosti. Da bi nadgradili svoj *REALbasic*, obiščite realbasic.iworldstore.com/shop.lasso

Namestitev Ubuntu

del 12

Dodajte programsko opremo svoji novo nameščeni distribuciji Linuxa





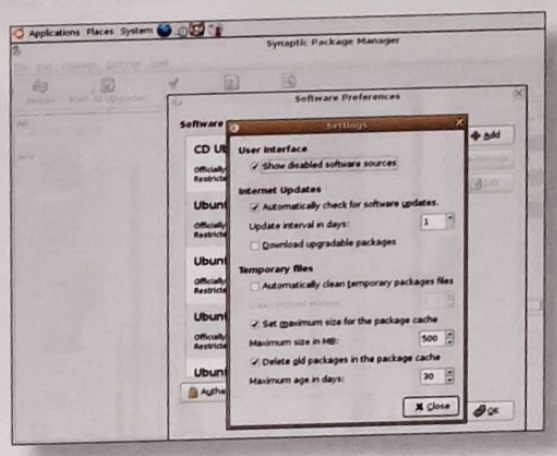
Prejšnji mesec smo se poglobili v namestitev Ubuntu Linuxa na vaš računalnik. Upamo, da ste si vzeli nekaj časa za spoznavanje te čudovite distribucije Linuxa. Če ste s svojim novim sistemom precej brskali po internetu in datotekah, ste morda opazili, da so v priloženi programski opremi nekatere resne pomanjkljivosti. Mednje sodijo bistveni programi, kot so *Flash*, *Java*, *RealPlayer*, *Acrobat Reader* in celo orodje za predvajanje MP3-jev. Te aplikacije niso vključene, ker jih ni mogoče brezplačno distribuirati na enak način kot odprtokodno programsko opremo, kakršna je Ubuntu. Da bi bile stvari čim bolj enostavne in da bi jih bilo čim bolj preprosto distribuirati, ti programi niso vključeni na namestitvenem disku.

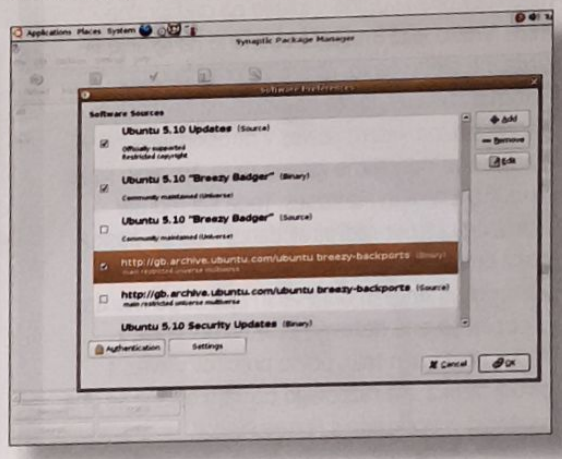
PESTRA IZBIRA

S tokratnim vodičem bomo zaključili naš dvodelni ogled Ubuntu, izkoristili pa ga bomo za namestitev nekaterih pomembnih programov, ki jih pogrešamo. Na ta način boste imeli vse, kar boste potrebovali za uživanje v Ubuntu, prav tako pa se boste naučili, kako je potrebno naložiti in namestiti najnovejše aplikacije za Linux. Ena izmed najboljših stvari pri Linuxu je, da boste nenehno imeli na razpolago programsko opremo, ki jo lahko snamete z interneta, ko pa se boste enkrat naučili, kako enostavno jo je pravzaprav namestiti, se ne boste nikoli ozirali nazaj! **PCF**

1 Ključnega pomena pri nameščanju programske opreme v Ubuntu in številnih drugih različicah Linuxa, je spletna zbirka. To je knjižnica, v kateri so namensko ustvarjeni paketi. Te pakete namestite in naložite z interneta s pomočjo posebnega orodja, ki se v tem primeru imenuje *Synaptic*. Zaženete ga v meniju **System → Administration**.

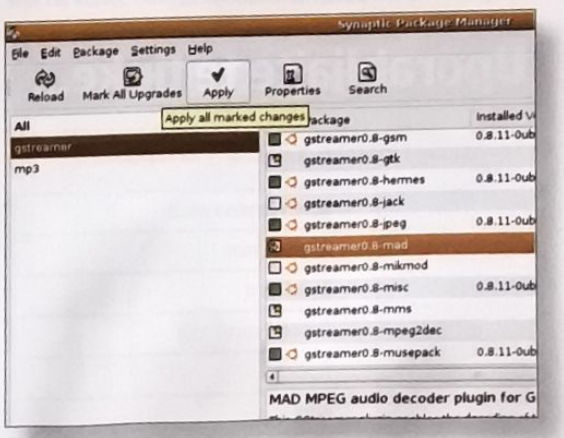
2 *Synaptic* bo od vas zahteval geslo. Vnesti boste morali uporabniško geslo, ki ste ga vtipkali pri namestitvi Ubuntu, nato pa boste zagledali glavno okno *Synaptica*. V levem okvirju so našteti deli širših paketov, kot so grafika ali multimedijske datoteke. Z izbiro možnosti na levi strani bodo prikazani vsi paketi izbranega dela na desni strani.

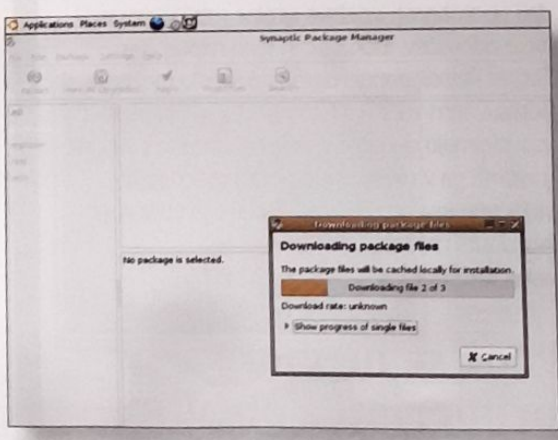




3 Če želite dodati pakete, ki privzeto niso vključeni, morate najprej omogočiti dodatne zbirke. V meniju *Synaptic* kliknite na **Settings → Repositories**. Prikaže se seznam omogočenih lokacij zbirk, med katerimi pa ni tistih, ki jih želimo dodati. Kliknite na gumb **Settings**, nato pa na **Show disabled software sources**, da se prikažejo.

4 Ko ste zaprli okno **Settings**, lahko opazite, da se je seznam zbirk povečal. Zanimata nas zbirki **Universe** in **Multiverse**, da bi ju omogočili, pa kliknite na potrditveno polje na levi strani vsake binarne zbirke. Nazadnje v meniju **Edit** z izbiro **Reload package information** naložite še najnovejši seznam datotek.





5 Ko je seznam posodobljen, lahko namestite programsko opremo iz novih zbirk. Če želite na primer dodati podporo za MP3, preprosto poiščite **gstreamer-mad**. Na desni strani bo prikazan en sam paket. Kliknite na majhno ikono na levi strani paketa in *Synaptic* bo samodejno zaznal vse dodatne potrebne programe. Za namestitev kliknite na **Apply**.

6 Za namestitev *Macromedia Flash*, v *Synapticu* poiščite **flashplugin-nonfree**, nato pa izberite pakete in kliknite na **Apply**. Enako velja za Javo – pri tem pa vam ne bo treba niti enkrat ponovno zagnati sistema. Za namestitev *RealPlayerja* se odpravite na **www.real.com**, poiščite različico za Linux, nato pa sledite navodilom na zaslonu.

NA DISKU

GCFilms
Ta aplikacija je za filme to, kar sta *F-Spot* ali *iPhoto* za fotografije. Omogoča upravljanje z vašo zasebno zbirko, vključuje pa tudi spletne recenzije in kopico statistik o filmih.
home.gna.org/gcfilms/

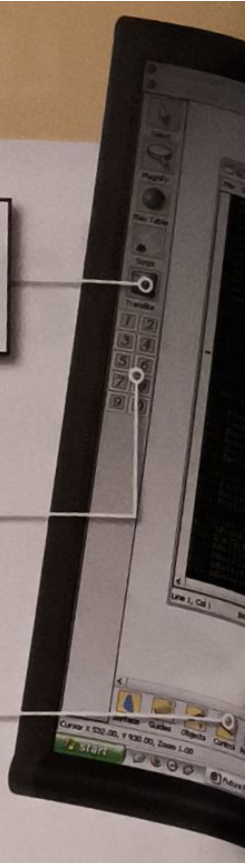
AbiWord
Gre za enega izmed prvih urejevalnikov besedila za Linux, ki se je osredotočal na združljivost z *Microsoft Word*, na tem področju pa je tudi danes glavni favorit.
www.abisource.com

Thunderbird
Thunderbird slovi po zmogljivosti ravno zaradi svoje združljivosti z različnimi platformami. Uporabljate ga lahko v Linuxu, OS X ali v Windows.
www.mozilla.com/thunderbird/

GAIM
Zdaleč najboljši odjemalec za *MSN Messenger*, ki je trenutno na razpolago za *Gnome*, podpira pa tudi prenos datotek in celo zanimivo možnost "buddy-pounce".
www.sourceforge.net

Ustvarite najboljši fliper na svetu

PCF vam pokaže, kako lahko ustvarite popolnoma lastno različico fliperja iz lokalne igralnice z uporabo enostavnega, a vsestranskega orodja, imenovanega *Future Pinball*...



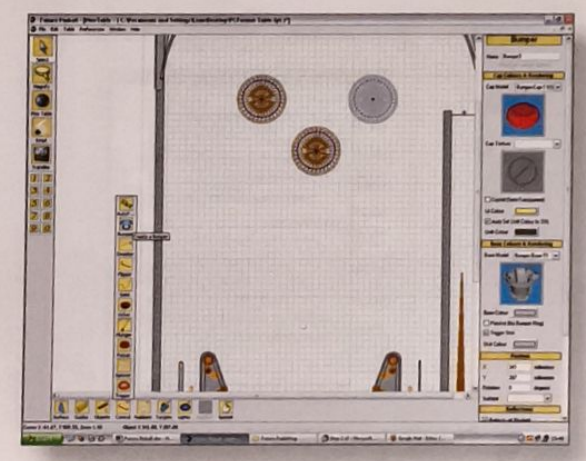
Gotovo je sila nadležno, če vas ubijejo (navidezno, da ne bo pomote) med igranjem *Half-Life*, nič pa se ne more primerjati z občutki nemoči in frustracije, ko opazujete, kako pri fliperju žogica zdrsne med ročicami in izgine v luknjo na dnu igralne mize. Veliko ljudi ima lepe spomine na igranje fliperja, ne glede na to, ali gre za pravi arkadni avtomat za fliper, ki ste ga odkrili na družinskih počitnicah, na katere so vas v otroških letih zvlekli starši, ali za navidezne igralne mize Amiginih klasik *Pinball Dreams* in *Fantasies*. Toda kaj morate storiti, če bi fliper radi igrali danes? Lahko poskusite z emulacijo in vašimi popolnoma legalnimi kopijami omenjenih originalnih iger ali pa morda pretrpite še ene deževne poletne počitnice z vašim očetom in teto, polne prepirov v zvezi s pravili taroka. Na razpolago pa vam ostane še ena možnost – poskusite s *Future Pinball*.

Future Pinball, ki ga boste seveda našli na našem tokratnem disku, je izjemen, vsestranski paket, ki omogoča tako ustvarjanje navideznih različic vaših najbolj priljubljenih igralnih miz, kot tudi izumljanje popolnoma novih. V grobem je razdeljen na dva dela, ki ju bomo ločeno obravnavali v dvodelnem vodiču. Ta mesec si bomo ogledali podrobnosti izdelave igralne mize – postavljanje odbijačev, lučk, tarč in tako naprej. Ker *Future Pinball* ponuja ogromno število možnosti, si bomo v tem vodiču lahko ogledali le nekatere. Če vas zanimajo dodatne možnosti, poiščite priročnik (najdete ga v meniju s pomočjo) in si oglejte vključeno igralno mizo "sci-fi classic", obiščete pa lahko tudi uradne forume na www.futurepinball.com/forum. **PCF**

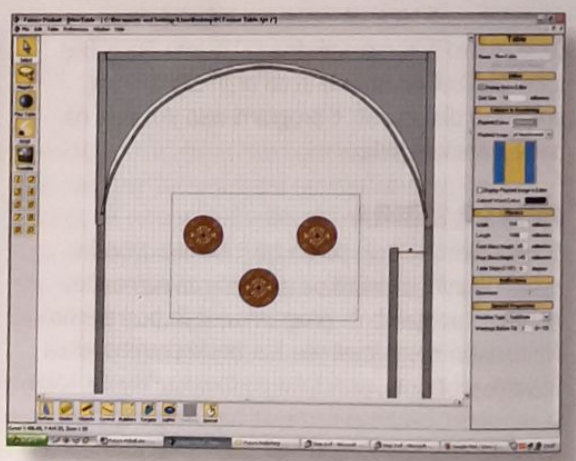
"Nič se ne more primerjati z občutki nemoči, ko žogica izgine v luknjo"

Izdelajte igralno mizo

Lotite se izdelave vašega prvega mojstrskega fliperja



1 Na začetku izdelave nove igralne mize boste imeli na razpolago sprožilnik, dva odbijača in ročici. Igra je sicer igralna, a nič kaj zabavna. Začeli bomo z dodajanjem najbolj klasičnega elementa fliperja – odbijača. Iz menija na dnu izberite **Control → Bumper** in na vrh postavite tri odbijače.

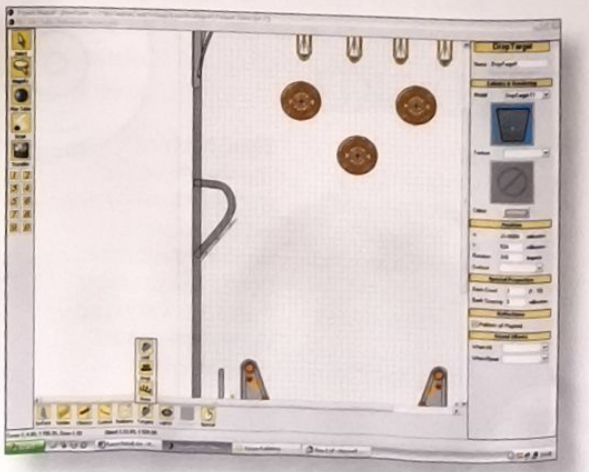


2 Več objektov hkrati lahko izberete na podoben način kot ikone v Windows. Povlecite črto okoli vseh treh odbijačev, nato pa v oknu **Properties** pod **Sound Effects** izberite **Bumper 1**, da ga opremite z želenim zvokom. Po želji lahko spremenite tudi modele in teksture za te odbijače.

Uporabljajte te tipke...

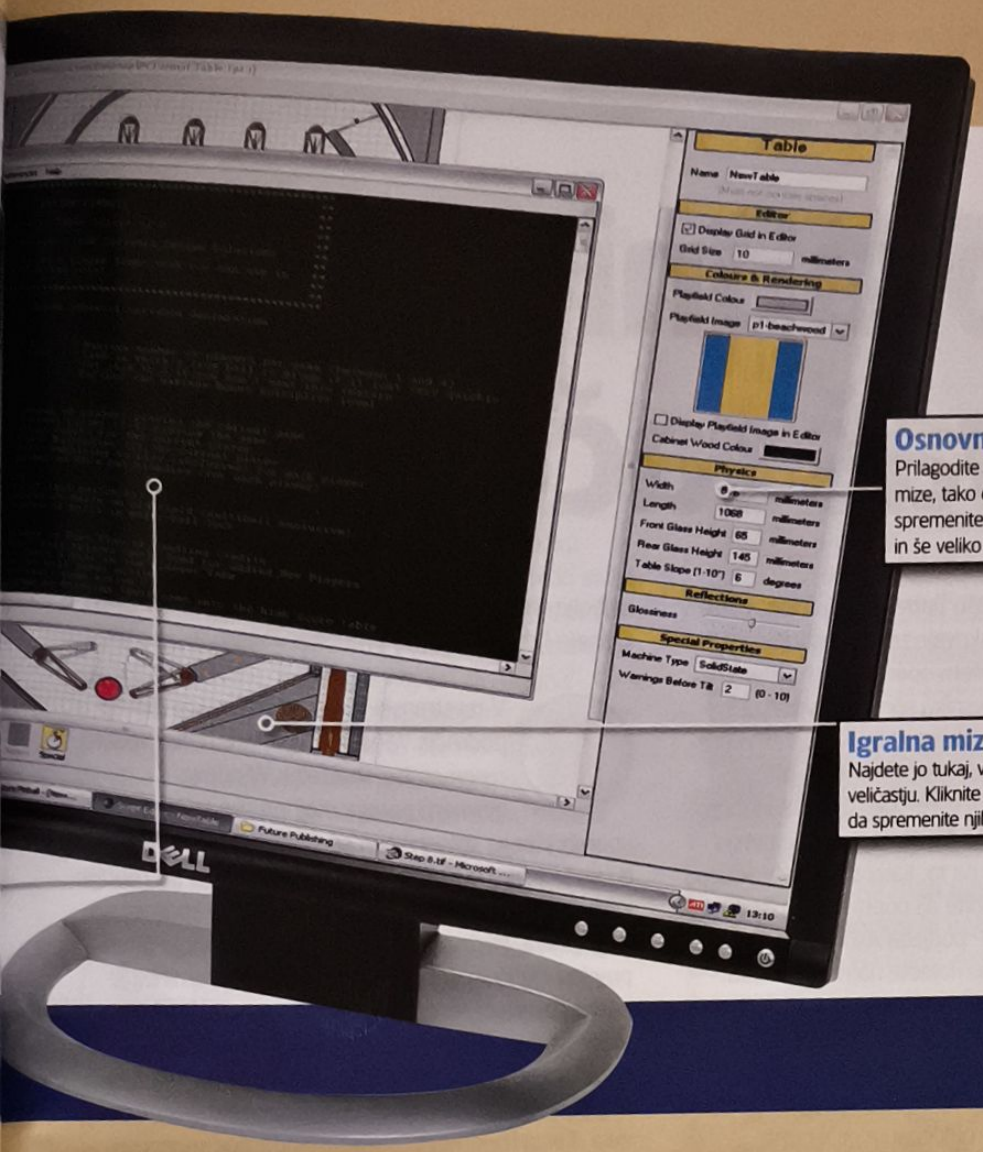
Tipke za nadzor vaše stvaritve

F5	Izberi igralno mizo
5	Vstavi žeton
1	Začni igro
Enter	Povleci sprožilnik
Shift	Ročice
Z	Suni levo
/	Suni desno
Preslednica	Suni naprej
A	Posebna akcija 1
'	Posebna akcija 2
TAB	Tabela z rezultati



6 Sedaj bomo preizkusili vrsto tarč, da igralcem omogočimo merjenje. Izberite **Targets → Drop** in jih postavite na levo stran igralne mize. Spremenite vrednost **Bank Count** na **3**. Za njimi postavite pregrado, tako da se lahko ob zadetku od nečesa odbijejo.

Ustvarite svoj fliper



Osnovne lastnosti
Prilagodite elemente vaše igralne mize, tako da jim dodate teksture, spremenite njihovo velikost ali vedenje in še veliko več.

Igralna miza
Najdete jo tukaj, v vsem veličastju. Kliknite na elemente, da spremenite njihove lastnosti.

NA DISKU

Future Pinball
Programska oprema, s katero lahko ustvarite lastne igralne mize za fliper. Odlikujejo jo izvrstna podpora in redne posodobitve, zato prav tako preverite spletno stran za najnovejšo različico.
www.futurepinball.com

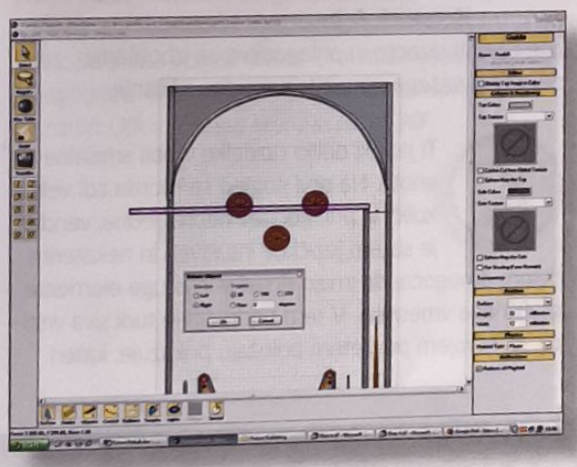
The GIMP
Za vašo igralno mizo za fliper boste potrebovali slike, saj bo drugače videti precej dolgočasno. Ta vsestranski (a brezplačen) grafični program, bo zadovoljil vse vaše potrebe.
www.gimp.org

Pokažite nam vaš mojstrski izdelek!

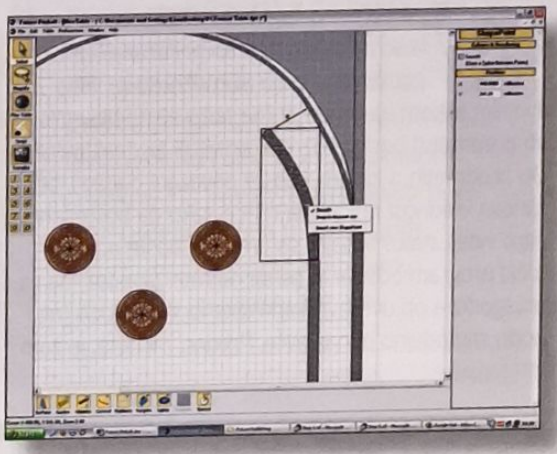
Sedaj, ko ste spoznali osnove, vas pozivamo, da ustvarite PCFormatov fliper. Pustite vaši domišljiji prosto pot in pošljite vaš izdelek na pisma@pcformatslo.net. Najboljše izdelke bomo vključili na naslednji disk.

NASLEDNJI MESEC
POIGRAJTE SE S SKRIPTAMI

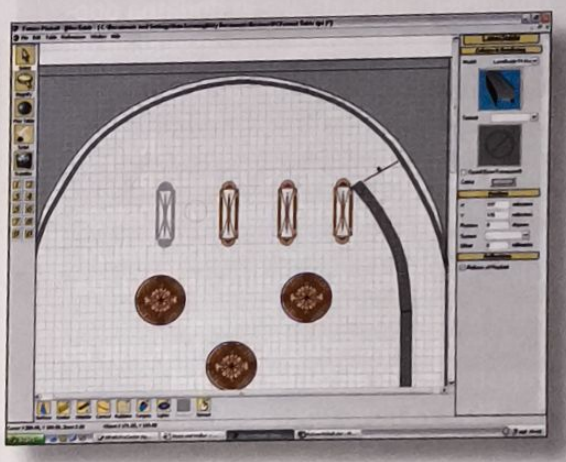
POKAZALI VAM BOMO, KAKO LAHKO POSTAVITE VRSTO TARČ, S KATERIMI BOSTE POVEČEVALI BONUS TOČKE. ČAROVNIJA!



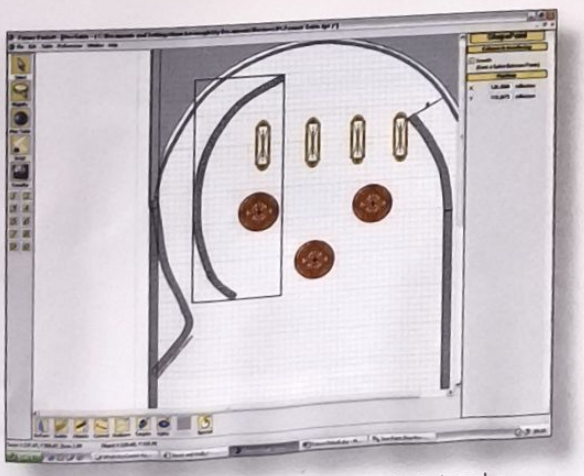
3 Kliknite na levo stran pregrade sprožilnika in izberite **Copy**. Novo kopijo prilepite, zavrtite za 90 stopinj in jo postavite na vrh obstoječe pregrade. Ustvariti želimo pot za žogico in s tem preprečiti, da bi se zagozdila na vrhu sprožilnika.



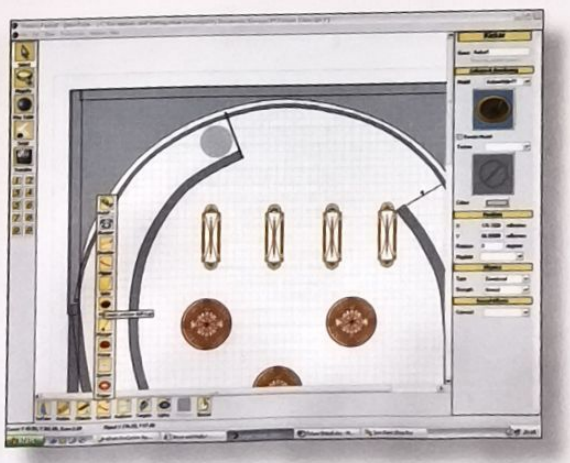
4 Oblike lahko prilagodite kot vektorje. Z desnim gumbom miške kliknite na desno stran nove pregrade in izberite **Insert new Shapepoint**. Kliknite na robove in spremenite obliko pregrade, kot je prikazano na zgornji sliki. Ne pozabite povleči enosmernih vrat na konec novega sprožilnika.



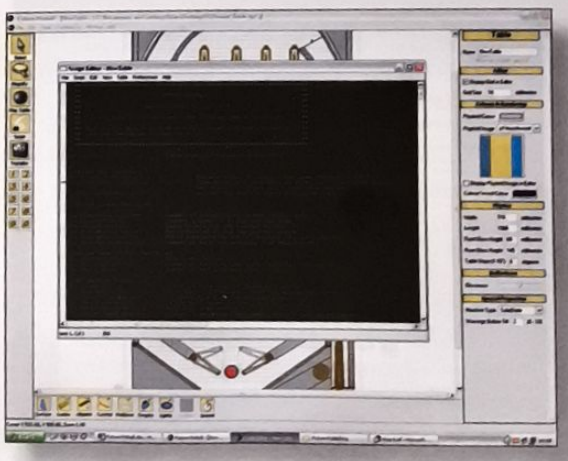
5 Izberite **Guide → Lane** in nad odbijače postavite štiri vodila za žogico. Prepričajte se, da ste med njimi pustili dovolj prostora za žogico (držite **[Ctrl]**, da vidite, kako velika je žogica). Mednje postavite sprožilce, tako da prekopirate tiste na dnu.



7 Vsaka igralna miza za fliper potrebuje kanal, s katerim je mogoče doseči resnično veliko število točk. S prilagoditvijo pregrade, ki ste jo ravnokar postavili, in s postavitvijo nove pregrade, boste lahko ustvarili pot, ki ji bo sledila žogica. Prepričajte se, da je izbrana možnost **Smooth**, in da je pot dovolj široka za žogico.



8 S **Control → Kicker** dodajte na vrh kanala posebno tarčo, za njo pa ne pozabite postaviti še pregrade. Tako, sedaj ste ustvarili tarčo, na katero lahko merite, in ki vam bo prinesla veliko število točk. Težava je le v tem, da sama po sebi ne počne ničesar. Zato si boste morali umazati roke s skriptiranjem.



9 *Future Pinball* za pisanje kode uporablja *Visual Basic*. Naslednji mesec vam bomo pokazali pripravo kode za vašo vrsto tarč, medtem pa si oglejte osnovno predlogo, ki je opremljena s številnimi komentarji. Ti vam bodo v pomoč pri razumevanju funkcij posameznih delov skripte.

Uporabni triki za vaš računalnik

Oglejmo si načine, s katerimi je mogoče izboljšati funkcionalnost Windows, ne da bi se pri tem morali odreči nadzoru

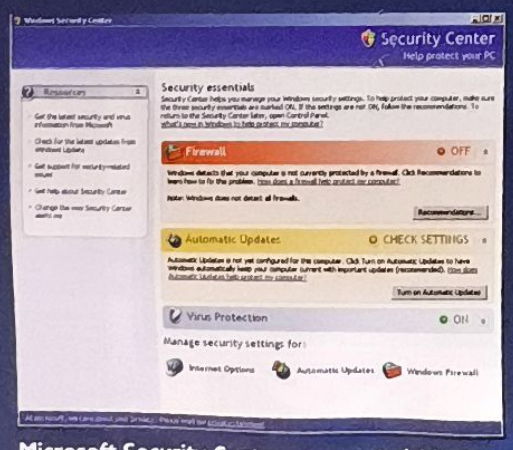
Čeprav nas izboljšana varnost, ki jo ponuja Service Pack 2, navdaja z veseljem, pa so številne možnosti, ki jih ponuja, namenjene manj izkušenim uporabnikom. In čeprav je večina začetnikov varno zavita v lastno neznanje, pa lahko za vse tiste, ki želijo odpreti datoteko, naloženo z interneta, vse skupaj postane prava nadloga že prvič, ko nanjo dvakrat kliknejo.

OBSEDENI Z NADZOROM

Izdelki, kot je PowerUp XP, so korak v pravi smeri za vse tiste, ki menijo, da bi morali biti varnostni ukrepi opremljeni z možnostjo nastavitev, tako da bi ustrezali vsakemu uporabniku. Zakaj torej vse te možnosti privzeto niso na razpolago v Windows? Ali nekateri mislijo, da se boste sčasoma navadili na vse te dodatne majhne korake in dodatna opozorila, ki se prikazujejo na zaslonu, in da bo posledično zaradi tega vaš sistem tudi bolj varen?

Kmalu bo izšla zelo vznemirljiva nova različica Windows, za katero upamo, da bo izjemno varna in dostopna. Če so nadležna sporočila, ki kvarijo izkušnjo, danes vsesplošno sprejeta, pa sami gojimo upanje, da ne bo več potrebno vlagati dolgih ur v brskanje po registru, da bi jih lahko izklopili.

Skrb za nove uporabnike je sicer plemenit cilj, a le če pri tem izkušeni uporabniki računalnikov niso postavljeni na stranski tir. Medtem pa nam orodja za prilagajanje sistema ponujajo bistvene izboljšave delovnega okolja.



Microsoft Security Center ne morete izklopiti, ne glede na vaše mnenje o njem.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Ne glede na našo ljubezen do Windows se v njem zmeraj skrivajo malenkosti, ki nas pri našem najljubšem operacijskem sistemu in njegovem vmesniku spravljajo v bes. Za nekatere med nami je to dejstvo, da ne moremo preprosto odpreti mape v novem oknu, ne da bi za to morali vsakič znova klikati po drevesni strukturi map, druge pa spravlja ob živce število stolpcev v meniju **[Alt] + [Tab]**. Ne glede na to, katera stvar vas jezi, pa jo lahko verjetno prilagodite ali popravite z izvrstnim programom *PowerUp XP* podjetja *Ashampoo*, katerega celotno različico lahko najdete na našem tokratnem disku. Da bi dobili brezplačni ključ, preprosto namestite program in odprite meni **Internet**. Proti dnu boste videli možnosti za registracijo aplikacije. Sledite enostavnemu postopku in podjetje *Ashampoo* vam bo poslalo kodo za odklepanje programa.

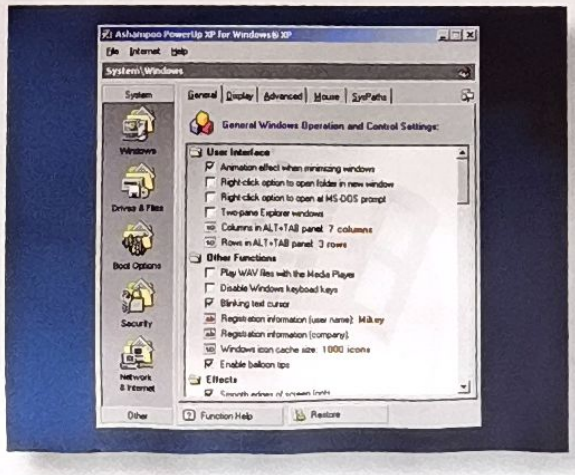
A To je glavno okno, v katerem boste izvajali večino prilagoditev. Različne možnosti, ki so na razpolago, so prikazane kot potrditvena polja ali možnosti za vnos. Z dvojnim klikom na predmet (na polje ali na besedilo ob predmetu) boste možnost aktivirali ali deaktivirali. Ob predmetih, s katerimi so že povezani podatki, bo njihova vrednost prikazana rdeče, tako da boste lahko hitro videli status vašega sistema. Če boste na neki točki program odstranili, pa se morate zavedati, da se prilagoditve ob uveljavitvi sprememb v Windows ne bodo samodejno ponastavile. Preden začnete, je zato najbolje shraniti profil, tako da boste vaš sistem lahko kasneje lažje povrnili na privzete nastavitve.

B V tej stranski vrstici so prikazana glavna področja Windows, v katera boste vpeljali spremembe. Razdelek Windows v glavnem ponuja majhne spremembe uporabniškega vmesnika in spremembe, ki bi jih bilo drugače težko uvesti brez resnega brskanja po menijih in nadzornih ploščah Windows, ki pogosto spominjajo na labirinte. Možnost **Drives and Files** ponuja hiter pregled različnih pogonov in omogoča spreminjanje nastavitev datotečnega sistema in funkcije samodejnega zagona. **Boot Options** ponuja funkcije, ki se zaženejo ob zagonu Windows, omogoča pa samodejno izvajanje optimizacij ob vsakem zagonu računalnika. **Security** omogoča skriti standardne možnosti Windows, če želite omejiti dostop do bolj občutljivih delov operacijskega sistema. Nazadnje je tukaj še možnost **Network & Internet**, s katero lahko poskrbite za optimizacijo in prilagoditve za izboljšanje delovanja vašega omrežja in spletne izkušnje.

C Ti jezički delijo razdelke v bolj smiselne enote. Na prvi pogled se morda zdi velika količina prilagoditev nepregledna, vendar je sistem jezičkov intuitiven in nekaterim delom omogoča, da imajo drsnike in druge elemente grafičnega vmesnika. V tem področju je tudi siva vrstica, ki v svojem privzetem položaju prikazuje, kateri

Prilagodite svoj operacijski sistem

Mogočni vmesnik Windows se podredi vaši volji



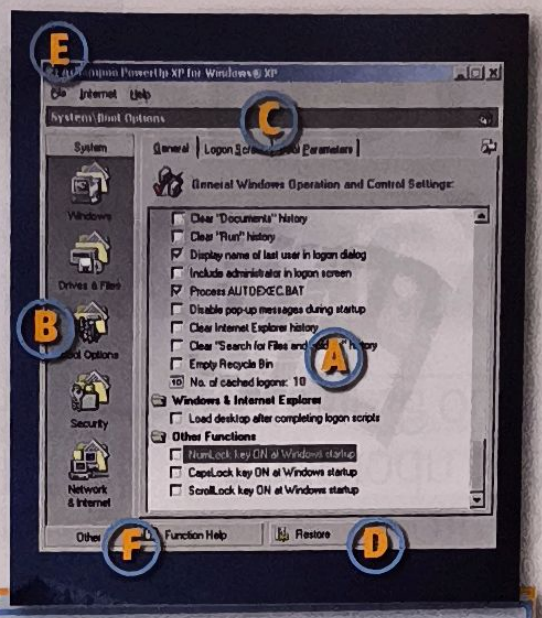
1 Najprej boste zagledali okno, ki omogoča prilagajanje nastavitev, zakopanih globoko v nadzornih ploščah ali v registru. Program je razdeljen na razdelke in jezičke, ki olajšajo upravljanje in spreminjanje nastavitev Windows XP.

2 Če z desnim gumbom miške kliknete na katerokoli funkcijo, se prikaže meni z možnostjo **Function Help**, ki si jo občasno oglejte. Čeprav boste s *PowerUp XP* težko uničili vašo namestitev Windows, pa je priporočljivo, da se zavedate, kakšen učinek bodo imele spremembe, ki jih boste vpeljali.

razdelek prilagajate – v tem primeru gre za sistemske nastavitve – in znotraj tega razdelek **Boot Options**. Prav tako vas obvešča, da je bila v vaši kopiji Windows uveljavljena nova nastavitev. S pomočjo majhne ikone na desni strani lahko spremenite vmesnik orodja *PowerUp XP*, tako da ustvarite bolj tradicionalno "drevesno strukturo" map.

D Nadvse pomemben gumb **Restore** vas popelje na zaslon, na katerem lahko poskušate rešiti sistem, kadar gredo stvari po zlu. Preden začnete uporabljati program, odprite **File → Create Profile file** in datoteko profila poimenujte "varnostna kopija" ali "original". Če se boste pri eksperimentiranju z nastavitvami zmedli, preprosto pritisnite gumb **Restore**, kliknite na **Select Profile** in izberite vašo shranjeno originalno konfiguracijo. Po pritisku na gumb **Restore** na dnu se bo v okviru prikazalo veliko informacij, ki vas bodo obveščale, da ste vaš računalnik povrnili v prejšnje stanje.

F Nikar ne prezrite gumba **Other** na dnu stranske vrstice. Ta skromni ključ v resnici nadzira veliko koristnih možnosti, če ga izberete pa lahko spremenite okolje Windows že z nekaj kliki. Omogoča, da na primer prilagodite ikone številnih elementov, od standardnih map in izvršilnih datotek do simbola za bližnjice. Če vas je kdaj motil simbol roke pri mapi **Shared Documents**, imate sedaj možnost, da ga spremenite. Po želji lahko spremenite tudi ikone, ki so prikazane v vašem meniju Start. Stranska vrstica **Other** prav tako vsebuje nekaj prilagoditev, ki so posebej zasnovane za aplikacije *Microsoft Office*, kot sta *Word* in *Excel*. **PCF**



E **Čeprav meni File običajno ne sodi med najbolj ugledna področja večine aplikacij, pa *PowerUp XP* tukaj dejansko skriva eno izmed svojih najbolj zmogljivih možnosti. V bistvu gre skorajda za meta-prilagoditev – omogoča namreč, da spremenite program, ki ustvarja spremembe. Function Editor omogoča prilagajanje raznih sprememb registra, tako da lahko med njimi preklapljate znotraj *PowerUp XP*, namesto da bi si morali pri uveljavljanju vsake spremembe vrednosti mazati roke z urejevalnikom registra. Na internetu pa lahko poiščete tudi na tisoče manj znanih sprememb registra, ki jih lahko vključite v *PowerUp XP*.**

NA DISKU

Ashampoo PowerUp XP
Prikrojite Windows z različnimi prilagoditvami, ki bodo optimizirale in izboljšale vaš operacijski sistem in aplikacije, ki so na njem nameščene, ne da bi si pri tem preveč mazali roke.
www.ashampoo.com

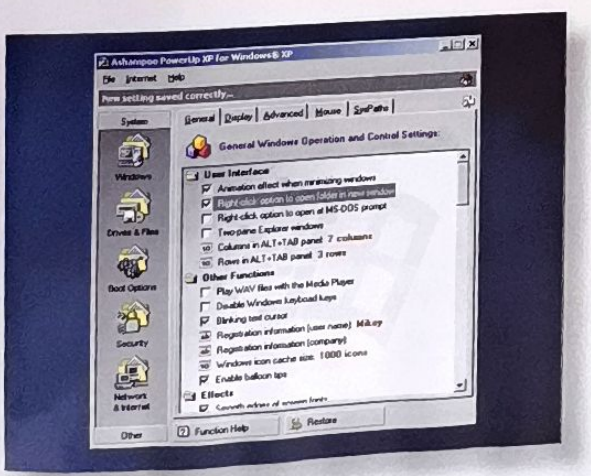
Adobe Reader
Nepogrešljivo orodje za prebiranje datotek PDF je še zmeraj tako zanesljivo kot nekoč. Če ga še nimate nameščenega – dobrodošli v *PCFormatu*, počutite se udobno kot doma.
www.adobe.com

OpenOffice.org 2.0
Če vas je *Microsoft Office* ujezil zares zadnjič, storite prvi opotekajoči korak stran od velikega M v smeri *OpenOffice*. Veliko dobrot, prav nobenih stroškov.
www.openoffice.org

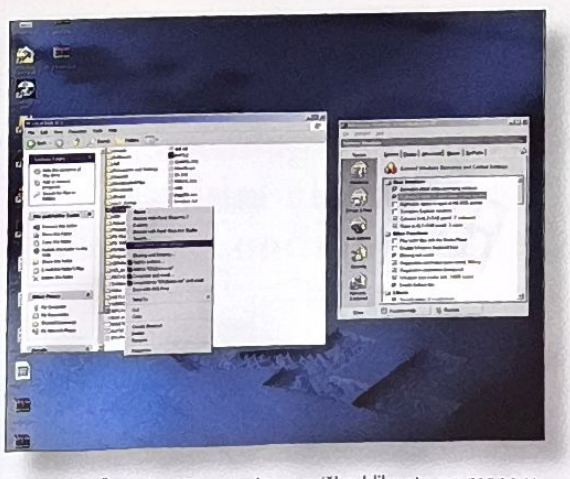
Desktop Sidebar
Ne morete pričakati Windows Vista? Omislite si privlačno stransko vrstico, ki prikazuje sporočila RSS, uro, koledar, sezname za *Messenger* ali katerekoli druge elemente, ki plavajo po vašem namizju.
desktopsidebar.com

Nadgradnja

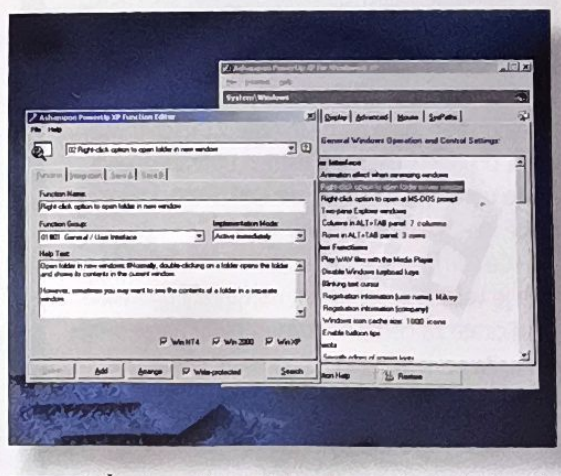
***PowerUp XP* podjetja Ashampoo vključuje še več prilagoditev za operacijski sistem, kot sta orodji za čiščenje registra in optimizacijo pomnilnika. Nadgradnjo si lahko privoščite za okoli 4.600 SIT, kar je manj kot tretjina njegove prodajne cene.**
www.ashampoo.com/shop/0205/upgrade_edition



3 Preizkusimo nekaj funkcij. V jezičku **Windows → General** lahko vidite možnost **Right-click option to open folder in new window**. Ko boste to polje potrdili, si lahko ogledate njen učinek. Kliknite polje in v vrstici nad jezički se bo prikazalo sporočilo **New setting saved correctly**...



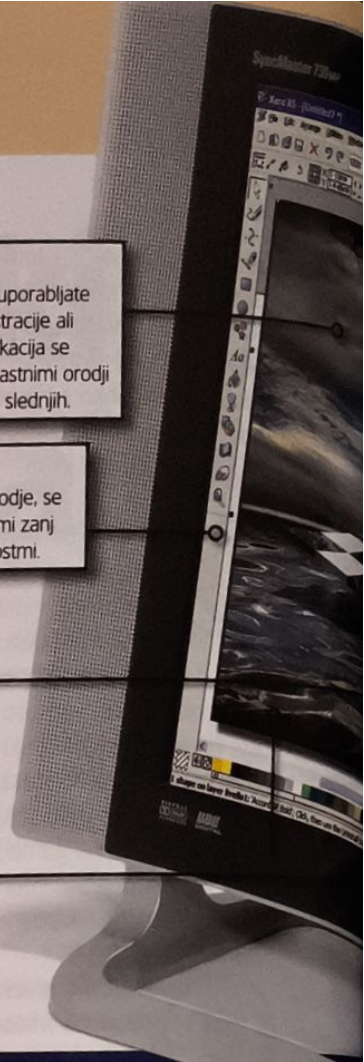
4 Če z desnim gumbom miške kliknete na mapo v *Explorerju*, boste v meniju zagledali novo možnost. Omogoča vam iskanje po mapah ne da bi pri tem morali imeti na namizju pravo zmešnjavo oken ali pa odpreti My Computer, če želite slučajno imeti istočasno odprti dve okni.



5 Če ste ambiciozni in imate na zalogi nekaj lastnih prilagoditev registra, ki jih želite dodati kot možnosti v *PowerUp XP*, odprite **File → Function Editor** in kliknite na gumb **Add**. Če niste prepričani, kako register deluje, bodite previdni. Če se radi poigrate z nastavitvami, pa poskrbite še za varnostno kopijo registra.

Ustvarite reklamno pasico v Xara XS

Xara XS je izjemno sposobno grafično orodje, namenjeno raznoliki uporabi. Z njeno pomočjo lahko z bogato profesionalno vsebino obogatite še tako skromne spletne strani. Naj vam pokažemo nekaj uporabnih trikov



Če se že to številko malce več posvečamo spletnim orodjem in smo jim nekaj prostora namenili tudi na priloženem disku, je prav, da vam katerega tudi podrobneje predstavimo, kajne? Program *Xara XS* je kot nalašč za ustvarjanje spletnih grafičnih vsebin, nenazadnje tudi zaradi zelo dobrih možnosti izvažanja datotek GIF (oglejte si naš vodič). Z njegovo pomočjo bomo ustvarili reklamno pasico, ki jo potrebujemo za spletno stran, ki smo jo ustvarili z našim najljubšim urejevalnikom spletnih strani. Bo šlo?

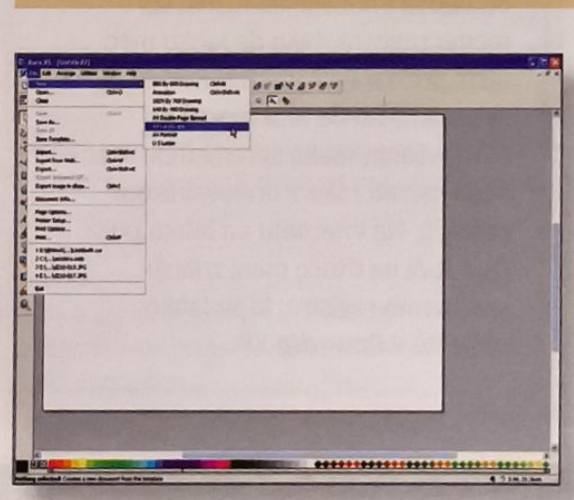
Xara XS združuje grafična orodja, potrebna za ustvarjanje ali obdelavo tako vektorske kot običajne grafike. Uporabite jo lahko kot program za risanje vektorske grafike, skupaj z vnaprej pripravljenimi oblikami, orodji za risanje krivulj ter njihovo kasnejšo obdelavo, ali pa se poigravate s teksturiranjem, ki vam bo pomagalo pri izdelavi fotorealističnih podob. Te lahko združite s fotografijami ali pa orodje *Xara XS* uporabite kot preprost, a hiter in učinkovit program za obdelavo fotografij (temu početju je namenjen dobro spisan spletni priročnik, kjer boste našli vse podatke o tem, kako lahko orodja dobro uporabite).

Prednost uporabe aplikacije za risanje vektorske grafike je v tem, da boste kasneje slike lahko poljubno povečevali ali pomanjševali brez izgube kvalitete, tudi kadar jih boste izvozili v klasičen slikovni format. Primer: ustvarite logotip za vašo spletno stran, nato pa ga izvozite v različnih velikostih, poljubno, glede na namen uporabe. Ga boste uporabili v pasici, v glavi ali le kot simbol nekje med vrsticami? Izbira je vaša.

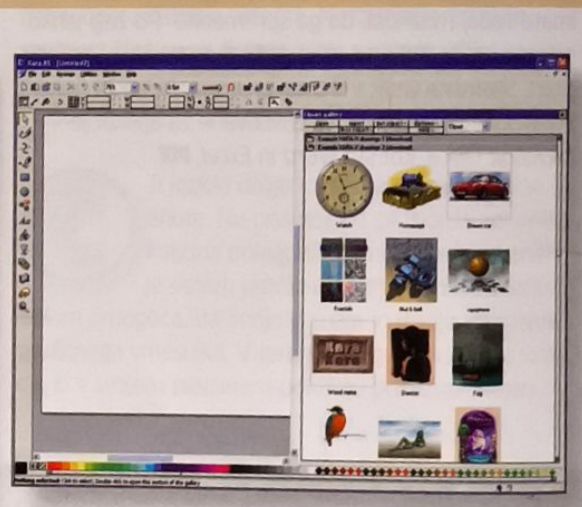
Če vam je to, kar ponuja *Xara XS*, všeč (in tega je veliko), se lahko kot registrirani uporabnik kvalificirate za cenejšo možnost nadgradnje programa. Za cel kup dodatno ponujenih možnosti obdelave spletne grafike, se bo nekaterim izmed vas nemara zdelo vredno izpuliti iz mošnje tistih nekaj jurjev. Dobra zadeva. **PCF**

Spletna pasica kot pasulj

Ustvarjanje odličnih podobic "na izi"

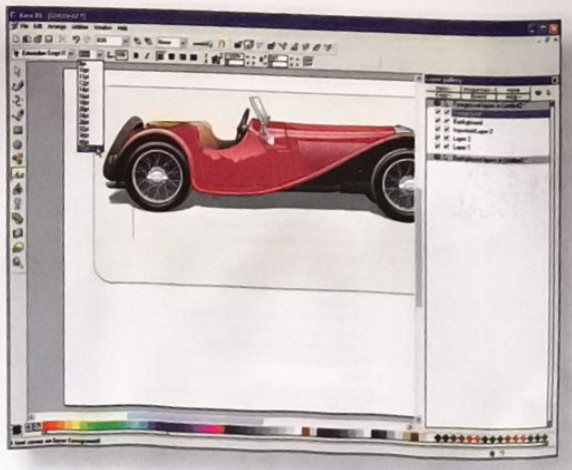


1 Lahko pustite, da program uporabi že vnaprej pripravljeno velikost, sami pa smo izbrali ležeč format A4, čeprav ni pomembno, kašen format je, glede na to, da lahko velikost vektorske grafike poljubno prilagajamo lastni nečimrnosti.



2 Zdaj si oglejte galerijo sličic – nekje na glavni orodni vrstici je dejansko gumb **Clipart Gallery**, s katerim boste odprli mape pripravljenih in aranžiranih sličic. Ni je stvari, ki je tukaj z dvoklikom ne bi mogli odpreti (v mape pa lahko kasneje dodajate tudi svoje mojstrovine).

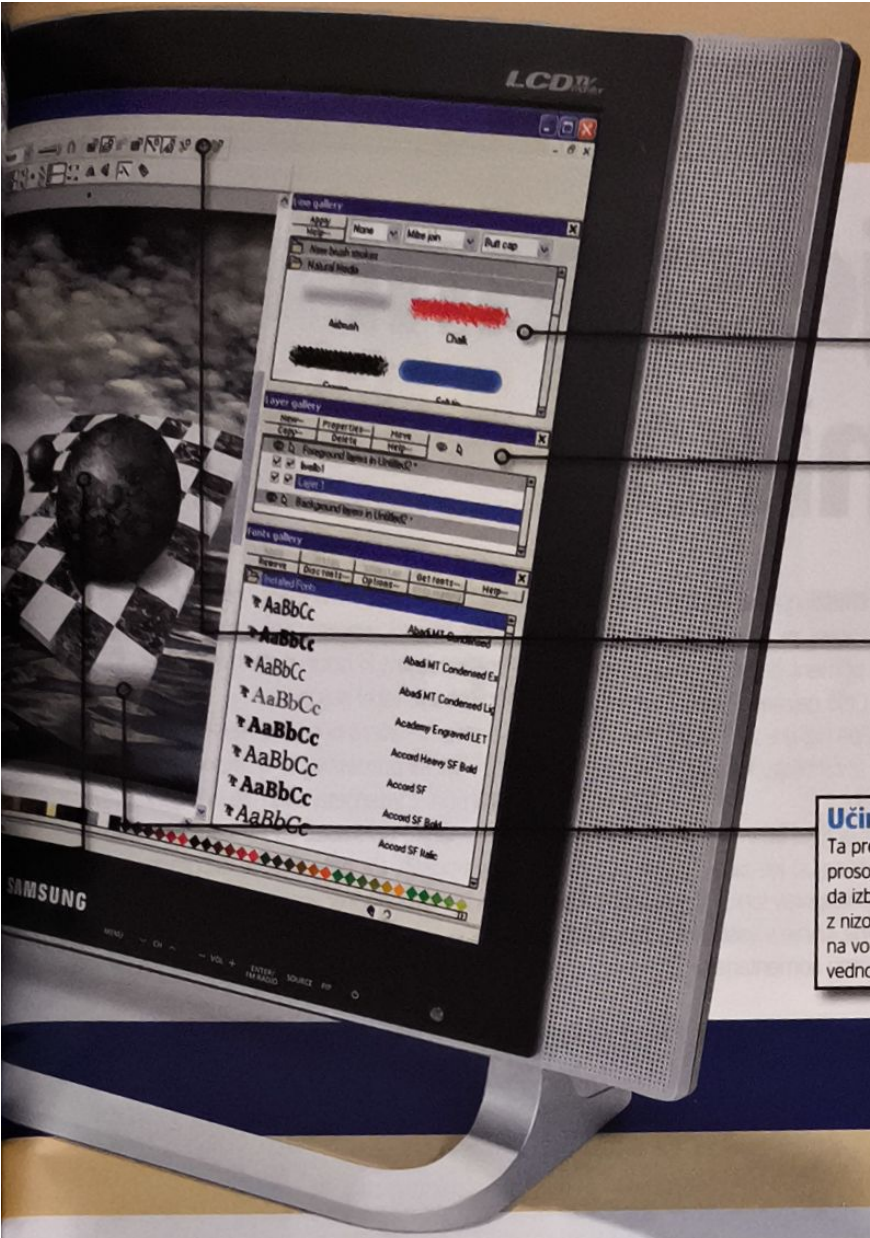
> **"Prednost vektorske grafike je v tem, da lahko slike poljubno povečujete"**



6 Kliknite na orodje za pisanje besedila in na vrstici z možnostmi se bodo prikazale osnovne informacije o slogu pisave in velikosti. Dovolj bo, če zaenkrat le približno zadenete velikost pisave, saj jo boste kasneje razmeroma lahko spremenili (obstaja pa tudi galerija pisav WYSIWYG).

NA DISKU VAM JE VŠEČ OBLIKOVANJE SPLETNIH STRANI? NA DISKU BOSTE NAŠLI ŠE VEČ TOVRSTNIH APLIKACIJ

Ustvarite reklamno pasico



Naravni videz
Če želite, da bi bil vektorski objekt drugačen, spremenite njegove poteze s podobo katere izmed linij znotraj te "naravne" galerije.

Xarine galerije
Lahko vam plešejo preko delovne površine, lahko pa jih premaknete na rob zaslona.

Gumbi za galerije
Klikajte na njih in pred očmi se vam bodo pojavljale razne galerije (palete, če želite temu tako reči).

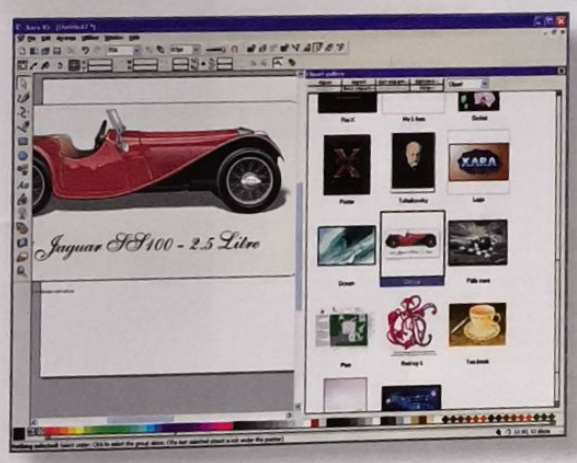
Učinki za prosojnost
Ta preprosta ilustracija uporablja učinek prosojnosti. Zelo lahko ga je uporabiti, dovolj je le, da izberete orodje **Transparency** ter se poigrate z nizom gradientov ali ostalih možnosti, ki vam so na voljo. Vsakim očem svojega "malarja", kot vedno, kajne?

NA DISKU

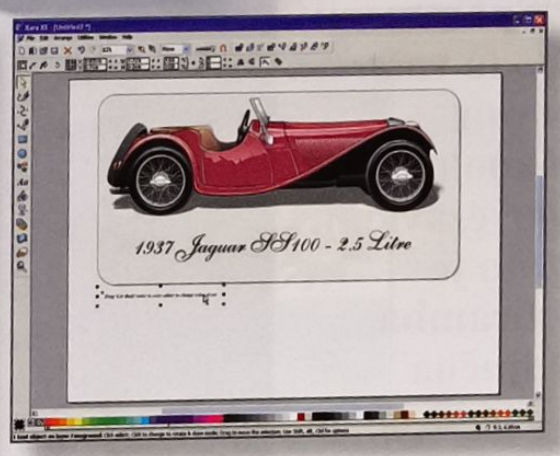
Xara XS
Odlična in vsekakor moderna, z vsemi žavbami namazana aplikacija. Nedvomno gre za orodje, ki se lahko kosa z vsemi ostalimi profesionalnimi orodji na trgu. Ilustracije, vektorji... ni problema.
www.xara.com

ArtRage
Xara XS se ponaša z nekaj "naravnimi" potezami čopičev, ampak če želite, da bi bil vaš izdelek še naravnejši, se poskusite pozabavati s programom *ArtRage*.
www.ambientdesign.com

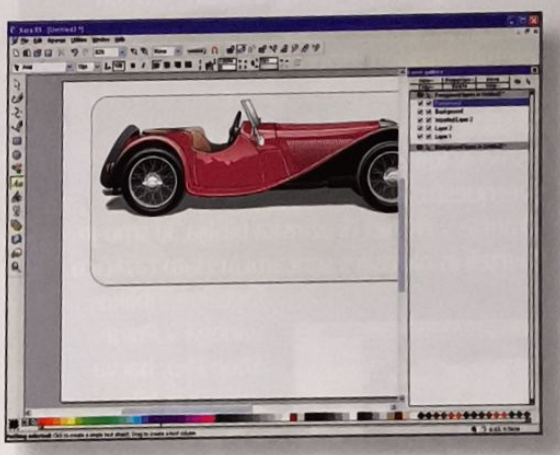
3D Canvas
Če želite svoje umetnine razpotegniti še v tretjo dimenzijo, poskusite to postoriti s *3D Canvas*. Z njegovo pomočjo lahko nemara ustvarite tudi kakšno animacijo, to pa kasneje uporabite na svoji spletni strani. Če upate.
www.ambibilis.com



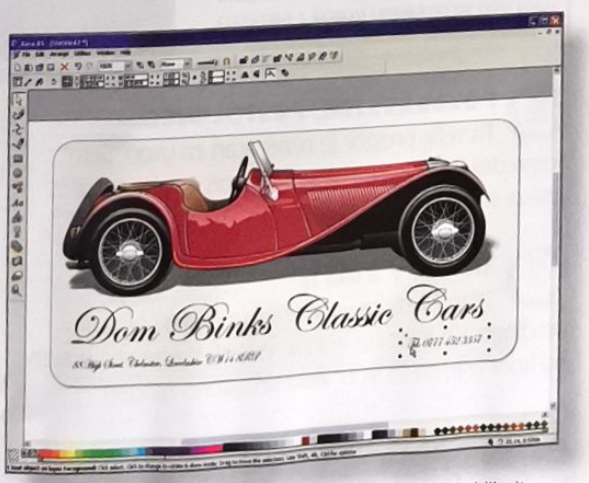
3 Izbrali smo sličico tega starinskega avtomobila iz mape **Example Xara X Drawings 2**. Le kliknite nanj in ga povlecite v glavno okno. Program ga bo takoj vstavil v vaš dokument. Hitrost glede na dragocenost vašega časa ni nepomembna.



4 Galerijo sličic lahko zdaj zaprete, če potrebujete za delo več prostora. Podoba je sestavljena iz več elementov, zato je najbolje, da najprej vse zajamete z uporabo bližnjice **[Ctrl] + [A]** ter nato z miško postavite v želen položaj. Zdaj lahko zbrišete tudi vse elemente, ki vas motijo (na primer besedilo).

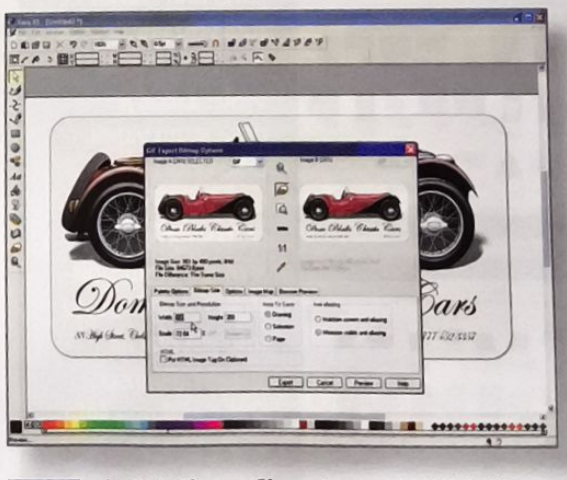


5 Podobi avtomobila želimo dodati lastno besedilo, najprej pa moramo poskrbeti za to, da se bo nahajalo na najvišje ležeči plasti in ga tako ostali elementi ne bodo prekrivali. Zdaj se podrobneje posvetite predelu **Layer Gallery** in kliknite na najvišjo plast, s tem pa jo boste že označili, da je namenjena obdelavi. Gremo naprej.



7 Če želite spremeniti velikost besedila, le kliknite nanj in ga s tem označite, nato pa povlecite pokazatelj v kotu besedila. Spreminjanje velikosti na tak način je precej udobnejše in hitrejše kot zapravljanje časa z iskanjem natanko prave velikosti pisave. Sami smo tukaj dodali še nekaj izmišljenih podatkov.

8 Zdaj mora biti vaša pasica že pripravljena na to, da jo izvozite, kar je precej lahko postoriti s klikom na **File → Export** v glavnem meniju. Ker gre za ilustracijo z omejeno paleto barv, ni primernejšega formata kot je GIF. Na jezičku **Palette Options** lahko označimo, katere barve in stopnjo prosojnosti želite uporabiti.



9 Jeziček **Bitmap Size** od vas ne bo želel ničesar drugega kot nastavitev velikosti slike (700 točk). Ne pozabite, da je slika vektorska in da jo je mogoče poljubno povečati ali pomanjšati, to pa ne bo držalo za klasičen slikovni material. Ta bo pri spreminjanju velikosti izgubljal na kvaliteti.

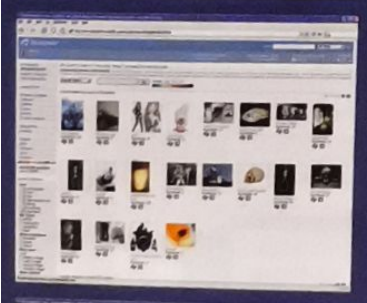
Zadnje strani dnevnika

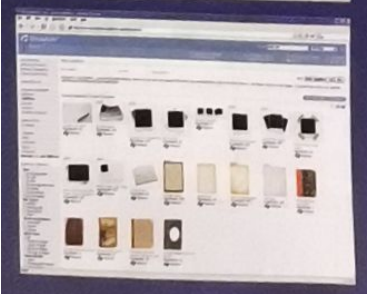
del 123

Razpravljali bomo o grafiki in pokazali, kako je mogoče z malo denarja doseči profesionalne rezultate

Današnja lekcija je namenska fotografija. Vsi ljudje niso obdarjeni s talentom za risanje in najbrž obstaja velika verjetnost, da v to skupino sodite tudi sami. Ocene naših likovnih "mojstrovin" v šolskih letih nismo dobili v obliki ocene, ampak na koščku papirja z drobno skico Hirošime z veliko puščico, usmerjeno na slikarsko stojalo na točki nič, s pripisom "TU SI TI". Ampak to navsezadnje zdaj niti ni pomembno.

Namenske fotografije ("stock photography") so običajno namenjene velikim podjetjem ali oblikovalcem z bogatimi strankami, njihove cene pa so tako visoke, da bi lahko dosegle luno. V zadnjem času pa se je to pričelo spreminjati. Naša priljubljena stran z namenskimi fotografijami je www.istockphoto.com, kjer boste za fotografije v nizki ločljivosti odšteli okoli 200 SIT, za tiste v visoki ločljivosti pa okrog 600 SIT. Od tod izvira tudi veliko slik, ki jih uporabljamo na spletnih straneh. Uporabljena tema v našem primeru se imenuje DearAdventurer, namerno pa je videti kot primerno fantastično pismo, v katerem so tudi novice o Everquestu. Zajetna knjiga na zgornji levi strani je v resnici družinska biblija, ki smo jo zavrteli in okrasili s sencami in zlato različico logotipa, oblikovanega v *Paint Shop Pro*, barva papirja je bila izbrana tako, da je deloval kot kos pergamenta, na katerega je bila vžgana ilustracija, za zaključek pa se je na dnu znašel tudi voščeni žig.





Torej – zdaj veste. Zakaj je naša stran videti tako dobra? Ker smo imeli na razpolago celo armado profesionalnih fotografov, ki smo jim plačali drugo najljubšo plačo vsakega šefa – vrečko kikirikijev. Preprosto.

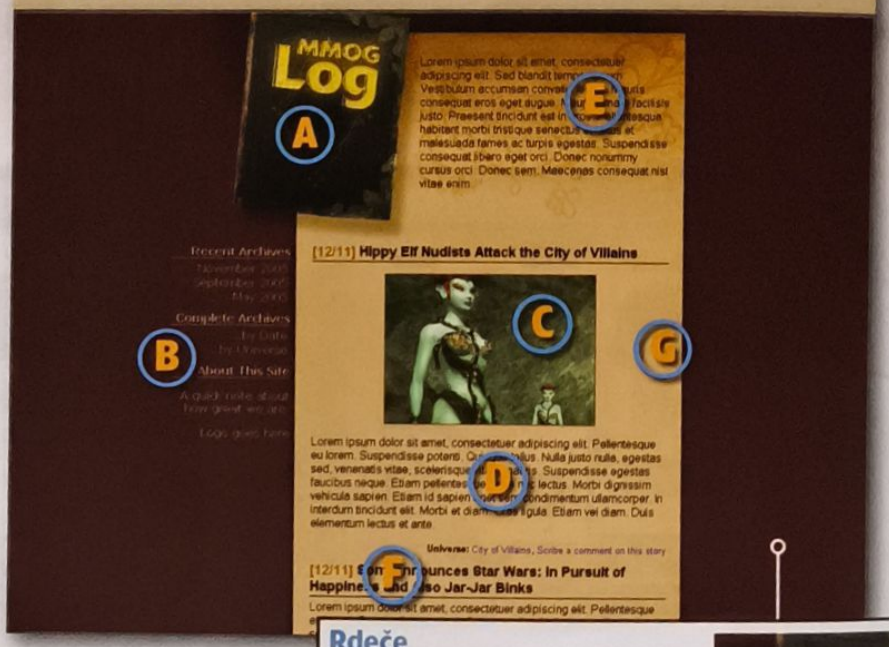
Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Postaviti stran je enostavno. Dodajanje elementov, ki so pogosto samoumevni, pa je nekoliko bolj zapleteno – kar pomeni, da se veliko ljudi tega sploh ne loti. Celo najmanjše podrobnosti lahko obogatijo vašo stran, pa naj gre za izbran Javascript ali preproste dodatke iz zakulisja. Tokrat si bomo ogledali nekatere takšne dodatke.

Pred tem pa še običajno opozorilo: bolj ko bo vaša stran zapletena, več možnosti obstaja, da se bo kje zalomilo. Lahko gre zgolj za standardno napako, prav lahko pa tudi za kaj bolj škodljivega – varnostne luknje v vaši skripti za prikaz reklamni pasic ali v sistemu komentarjev, ki spusti vsakega mimoidočega hekerja v vaš nadzorni center. Ker je veliko napadov skriptiranih, boste preplavljeni s sporočili spammerjev, ki bodo polnili vašo stran s povezavami. Obramba je torej nujna.

Ogledali si bomo nekatera orodja, s katerimi lahko vdore preprečite, v večini primerov pa je previdnost edina možna obramba. Z interneta snemite orodje za sporočila RSS, ki ga lahko uporabite za prebiranje novic o potencialnih nevarnostih. Če potrebujete orodje za branje sporočil RSS, vam priporočamo *Bloglines* (**www.bloglines.com**). PCF

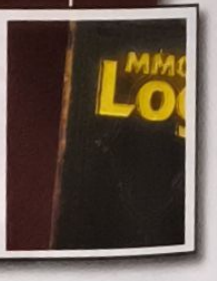
OD BLIZU POLEPŠAJTE SVOJ BLOG



"Spammerji bodo vašo stran napolnili s povezavami, zato je obramba ključna"

Rdeče

Naredite to, kar vam svetujemo in ne to, kar smo naredili sami: rdeča je grozna barva za spletno oblikovanje, vendar je najbolj primerna za obliko, ki smo jo izbrali. Če jo boste uporabili v datotekah JPEG, se bo njihova kakovost takoj drastično zmanjšala. Tukaj smo se problemu izognili z namerno lisastim ozadjem.



A NAMENSKE FOTOGRAFIJE

Profesionalne grafike ni težko dobiti. Vse naše namenske fotografije smo dobili na **www.istockphoto.com**, kjer se cene gibljejo od 200 SIT navzgor. Celoten strošek za grafiko na naši strani je znašal okrog 5.000 SIT in nekaj časa, ki smo ga vložili v urejanje slik, tako da bodo služile našim pokvarjenim namenom.

B STARA ROBA

Tukaj smo uporabili trimesečni arhiv, ki je vsak mesec samodejno posodobljen, na spodnjem delu pa so povezave do strani s celotnimi arhivi.

C MAJHNA PODROBNOST

Ena sama vrstica v datoteki CSS s slogom predloge zagotavlja, da so vse slike na naši strani samodejno poravnane v glavni stolpec.

D SEM GRE KOPIJA

Med oblikovanjem je kot polnilo uporabljeno besedilo "lorem ipsum", ki je dovolj raznoliko, da deluje kot prava stvar, čeprav je popolnoma nesmiselno. (Nikar ga kasneje ne pozabite odstraniti!)

E POZDRAVLJEN, PUSTOLOVEC

Ta velik prostor je rezerviran za uvod. Sem bomo dali lasten tekst ali kratek opis igre, ki jo na spletni strani predstavljamo.

F ZANKA V AKCIJI

WordPress za vsak vnos uporablja enako predlogo. Ko jo boste enkrat vstavili, ne bo več potrebe po kodiranju za to sicer zelo drugačno zgodbo.

G SENCE IN SIMBOLI

To je slikovno ozadje glavnega stolpca. Vrh in dno papirja sta veliki sliki JPEG, ki sta uporabljeni kot ozadji za vse oznake , tako da lahko preko vstavimo katerokoli besedilo.

Oblikovalska tovarna

Trije načini, na katere lahko dobite brezplačne slike za vašo spletno stran

1 Za slike na vaši spletni strani vam ni treba plačevati visokih cen pri Corbisu. **www.istockphoto.com** je izvrstna stran, na kateri se cene licenc gibljejo od 200 do 600 SIT, ponuja pa fotografije, ilustracije, modele in številne druge dobrote, ki jih lahko uporabite v katerikoli promocijski vsebini po lastni izbiri.

2 Če imate res omejen proračun, vam Stock Exchange (**www.sxc.hu**) ponuja goro popolnoma brezplačnih slik. Njihova kakovost sicer ni tako dobra kot na drugih straneh, izbira pa je zares velika. Seveda ima komercialnega partnerja, in sicer na **www.stockxpert.com**

3 Morguefile (**www.morguefile.com**) deluje na nekoliko drugačnem principu, saj se bolj osredotoča na referenčne slike – še zmeraj pa ponuja veliko izbiro in brezplačen dostop do velikanske zbirke slik. Pri izdelavi vaše spletne strani si jo zato vsekakor oglejte.

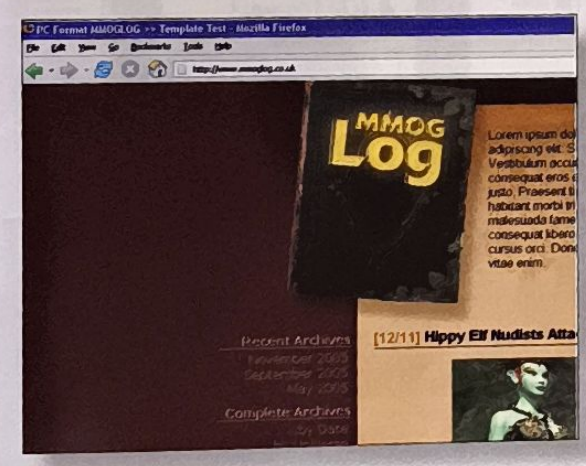
NA DISKU

Skype
Pogovarjajte se brezplačno ali skoraj brezplačno. Neomejen klepet med računalniki, z izredno nizkimi cenami za mednarodne telefonske klice. Najboljši dosežek VoIP.
www.skype.com

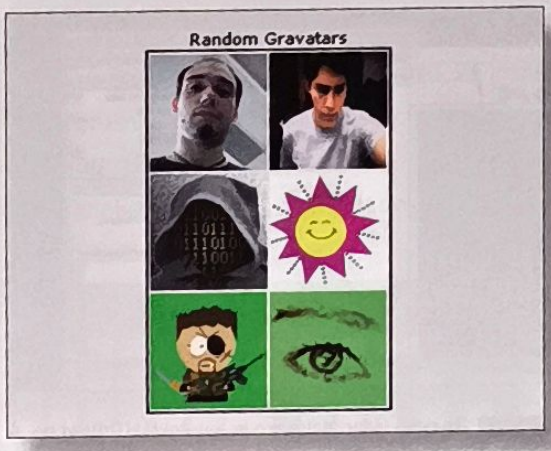
Echo Password Manager
Enostaven način, na katerega se izognete geslom: vice za gesla, s katerimi boste ohranili dovolj prostora v glavi.
www.echosoftware.i8.com

Naj spletni naslovi zaplešejo

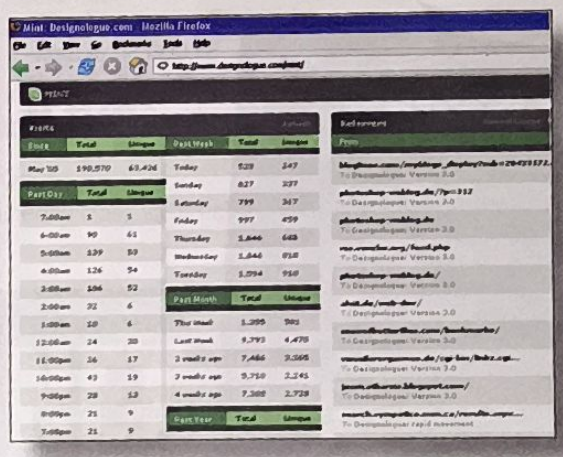
Zbirka orodij, s katerimi lahko popestrite svoj spletni dnevnik v *WordPressu*



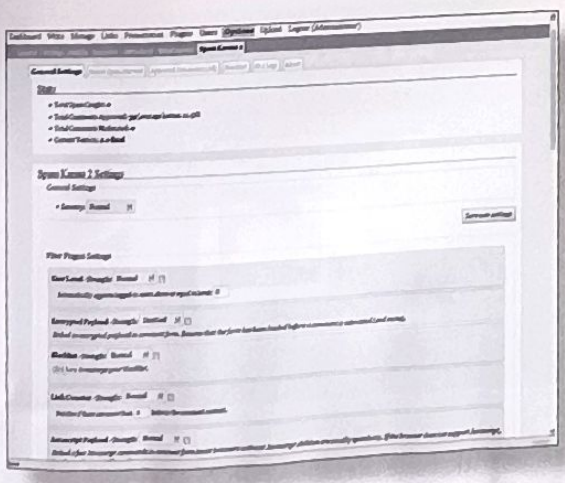
1 To je naš primer spletnega dnevnika. Vanj smo vključili veliko stvari, od komentarjev, objavljanja sporočil, arhivov in prijetnih grafičnih elementov v starinskem slogu. Napočil je čas, da ga nekoliko polepšamo. Sledite tem korakom in storite to tudi vi.



2 Če želite, da bi komentarji izstopali, je najbolje da jih opremite z avatarjem. Najlaže jih boste dodali s pomočjo strani Gravatar (**www.gravatar.com**). Vsak, ki se bo registriral, bo lahko prikazal svoj avatar na vaši strani, vi pa boste nadzirali ocene, velikost in privzete nastavitve.

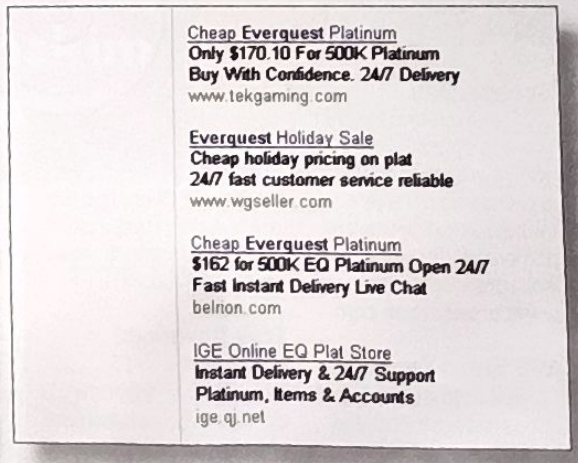


3 Statistike so zoprna reč, še zlasti kadar vas bombardirajo referenčni spammerji (ki se pretvarjajo, da so obiskovalci, da bi vas zvabili na svoje strani). To je *Mint*, izvrsten paket za statistiko, ki ga dobite na **www.haveamint.com** za okrog 6.000 SIT. Če bi radi privarčevali denar, pa poiščite vtičnik *ShortStat* Shauna Inmana.



4 Spammerji komentarjev so prava nočna mora, saj boste za vsakim uspešnim napadom, ki so ga izvedli, čistili dolge ure. Postavite se jim po robu z absolutno božanskim vtičnikom *Spam Karma*, ki ga dobite brezplačno na spletni strani unknowngenius.com/blog/wordpress/spam-karma.

5 Za posodabljanje vašega spletnega dnevnika vam ni treba tičati pred računalnikom. Z enim izmed vtičnikov Moblogging *WordPressa* (kot je **www.fahlstad.se/wordpress/plugins/fmoblog**) lahko dodate sporočila ali naložite slike z mobilnega telefona, kot je ta zgoraj, iz kateregakoli kraja na svetu.



6 Kdo je rekel, da s svojim spletnim dnevnikom ne boste ničesar zaslužili? Z namestitvijo Google AdSense, lahko na stran vključite vsebini primerne oglase, od katerih boste dejansko imeli dobiček. Odpravite se na **www.google.com/adsense**, nato pa počakajte, da se prične na vaš račun stekati denar.

Izdelajte predvajalnik filmov

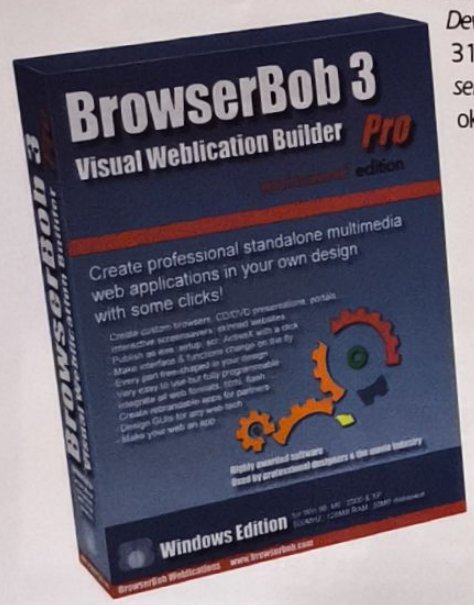
Dodajte na svojo spletno stran film s pomočjo *BrowserBoba*

V prejšnji številki smo vam pokazali, kako lahko s pomočjo orodja *BrowserBob* izdelate edinstven spletni brskalnik, ki se zažene ob obisku vaše spletne strani. Obiskovalci vaše strani lahko nato po njej brskajo v edinstveni preobleki, ki jo lahko na lastno željo uporabljajo tudi pri brskanju po ostalih delih interneta.

BODITE USTVARJALNI

Tokrat bomo *BrowserBob* uporabili za druge namene – z njegovo pomočjo bomo izdelali spletni brskalnik, v katerem se bo ob obisku vaše spletne strani zagnal posebej vstavljen video za *RealPlayer* z dobrodošlico. Osnovni postopek je zelo podoben postopku izdelave brskalnika, ki smo ga razložili v prejšnji številki, zato vam bo pomagalo, če jo imate pri roki. *BrowserBob* je koristno orodje, to pa so le nekatere izmed njegovih možnosti.

Za registracijo obiščite **www.browserbob.com**, da dobite ključ, s katerim boste programsko opremo za stalno odklenili. Podjetje, ki stoji za *BrowserBob*, ponuja bralcem *PCFormata* precej znižane nadgradnje na *BrowserBob 4 Professional* za okrog 59.000 SIT, *BrowserBob 4 Developer* za okrog 31.000 SIT ali *BrowserBob 4 Basic* za okrog 8.400 SIT. **PCF**



Z našo delavnico lahko po korakih brskanju po internetu dodate osebno noto.

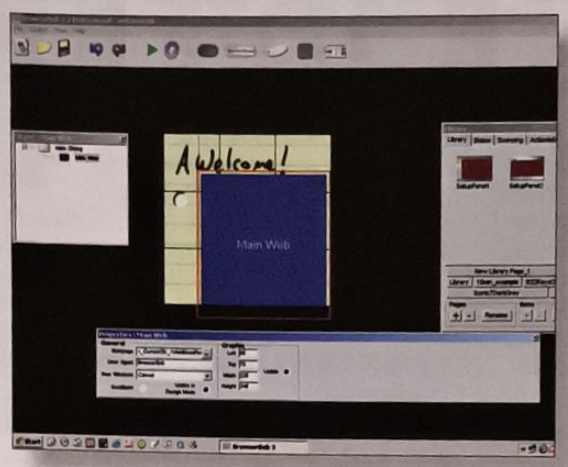
NA DISKU

BrowserBob
Orodje za izdelavo številnih aplikacij. Spletna stran ponuja izčrpno podporo, vključno s skriptiranjem, vsebuje pa tudi že izdelane primere spletnih strani, ki jih lahko prenesete z interneta.
www.browserbob.com

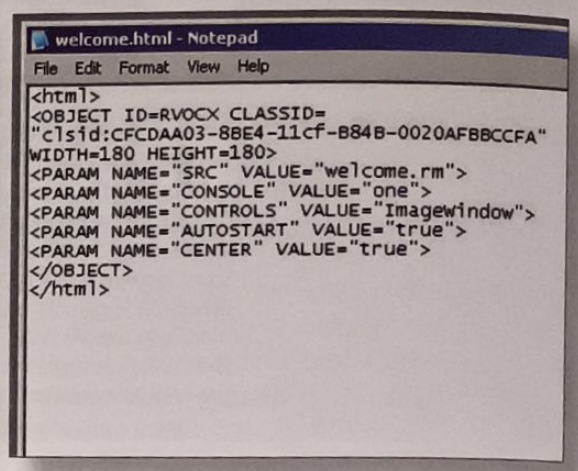
AVS Video Converter
S to aplikacijo smo pretvorili video z našega mobilnega telefona v format .rm. Preizkusna različica filmu doda vodni žig.
www.avsmedia.com/videoconverter/index.aspx

Opera
Opera je še en brezplačen spletni brskalnik, ponuja pa številne možnosti prilagajanja. Obenem je tudi prvi brskalnik, ki vključuje možnost glasovne aktivacije.
www.opera.com

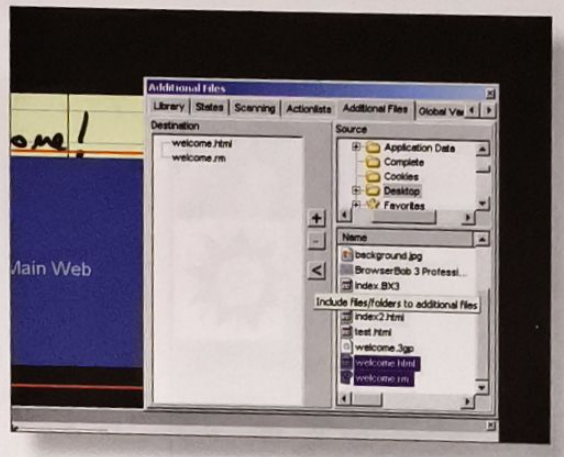
Free Download Manager
S tem programom boste zlahka nadaljevali prekinjene prenose datotek z interneta. Za še hitrejši prenos razdeli datoteke na več delov in jih prenaša istočasno.
www.freedownloadmanager.org



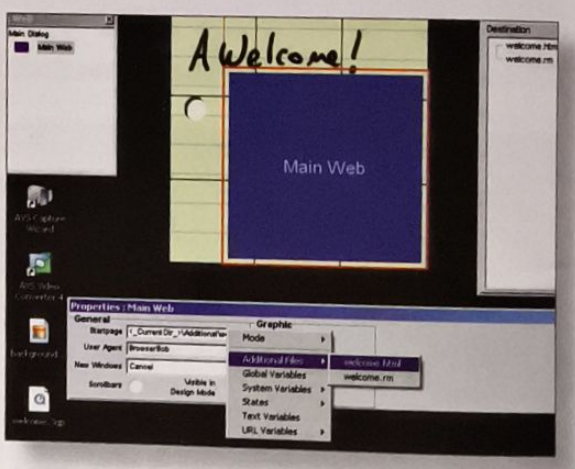
1 Najprej spremenite ozadje za videom po lastnem okusu. Mi smo uporabili sliko, ki smo jo ustvarili z grafičnim programom in jo priredili tako, da je videti kot pisemski papir. Nato spremenite velikost okna **Main Web**, v katerem bo prikazan video. Da bi predvajanje videa delovalo, je potrebno dodati še kodo.



2 Za prikaz našega videa, ki smo ga poimenovali **welcome.rm**, moramo ustvariti stran HTML, v katero ga bomo vstavili. To je enostaven postopek, saj mora stran vsebovati le kodo, ki je prikazana na zgornji sliki. Ko ste jo vtipkali, se lahko posvetite naslednjemu koraku: dodajanju izvorne datoteke videa.

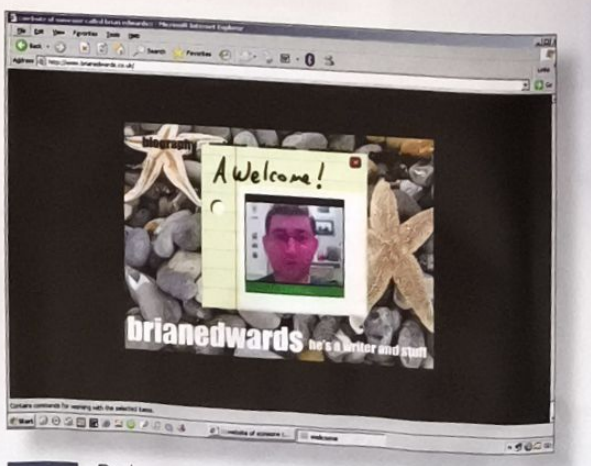


3 Izvorno video datoteko in datoteko HTML, ki bo zagnala video, dodajte s pomočjo jezička **Additional Files** v oknu **Library**. S tem boste aplikacijo, ki jo izdelujete, povezali z videom in zagonsko stranjo HTML, ki ste jo pravkar ustvarili s kodo v prejšnjem koraku. Ko zaključite, naložite te datoteke z vašo aplikacijo.



4 Da se bo video zagnal v novi aplikaciji ob vsakem obisku vaše spletne strani, morate nastaviti datoteko HTML kot začetno stran. Ker ste to datoteko že dodali v jezičku **Additional Files**, jo lahko sedaj v vrstici **Properties** glavnega okna **Web** enostavno izberete kot **Start Page**.

5 Ker smo kratki video posneli kar z mobilnim telefonom, ne potrebujemo preveč zapletenega predvajalnika. Dodali bomo le gumb **Close**, na podoben način kot v prejšnji številki pa se lahko poigrate s spreminjanjem velikosti in drugimi gumbi. Če vam Javascript ni španska vas, vam *BrowserBob* omogoča tudi dodajanje specifičnih možnosti za nadzor videa.



6 Da boste lahko zagnali aplikacijo z vaše strani, kliknite **Build** in izberite **SquidPlayer**. Na prvo stran vaše spletne strani dodajte enako kodo kot v prejšnji številki. Prenovljeno prvo stran z vključenim *SquidPlayer* in aplikacijo BX3 naložite na vaš spletni prostor. In to je vse – izdelali ste edinstven zaslon, v katerem se bo predvajal vaš pozdravni video.

F-Secure® strokovnjak svetuje

Boris Cipot, Strokovni svetovalec za F-Secure
boris.cipot@f-secure.si

Kako učinkovit je F-Secure pri odkrivanju novih virusov?
(Bernarda, Radenci)

F-Secure je glede na teste neodvisnih organizacij med najhitrejšimi pri odkrivanju in odpravljanju groženj. Naša raziskovalna skupina Anti-Virus Research Team dela 24 ur na dan, 7 dni v tednu, protivirusni laboratoriji pa so na dveh koncih sveta: v Helsinkih (Finska) in San Jose (Južna Amerika). Po odkritju nove grožnje ali pa novega načina izdelovanja in širjenja grožnje obvestijo svoje uporabnike s pomočjo storitve F-Secure Radar, ki je integriran v vse izdelke F-Secure. Seveda pa se lahko izdelava protivirusne rešitve začne šele takrat, ko je grožnja odkrita, zato največ groženj odkrijejo s pomočjo vzorcev, ki jih pošiljajo uporabniki na e-poštni naslov samples@f-secure.com.

Sta dva protivirusna programa boljša kot eden?
(Edi, Moravče)

Ne. Uporaba dveh protivirusnih programov hkrati ni dobra rešitev. Protivirusni programi dostopajo do datotek, ki jih pregledujejo, tako,da jih odprejo in nato pregledajo. Če bi torej protivirusni program hotel pregledati datoteko, ki jo preglejuje že drug protivirusni program, bi moral počakati, da ta drugi program to datoteko najprej sprosti. To čakanje lahko seveda povzroči težave v programih in operacijskem sistemu (slaba odzivnost, upočasnjeno delovanje, ustavitev...). Torej je bolje uporabljati samo en, vendar zanesljiv protivirusni program.

Se F-Secure izdelki res posodabljajo avtomatsko?
(Dejan, Novo Mesto)

Da. F-Secure izdelki vsebujejo komponento za samodejno posodabljanje, ki se aktivira v odzadju vsakič, ko se povežete na internet. S tem si zagotovite prejem zadnjih posodobitev virusnih definicij. V primeru stalne povezave na internet pa se preverjanje za nove posodobitve izvaja v enournih intervalih. Protivirusne definicije za F-Secure se spremenijo 1 do 2-krat dnevno. Se pa zgodi, da se definicije posodobijo tudi večkrat na dan (tudi do 14-krat) v primeru izbruha groženj! Posodobitve so velike le nekaj Kb, saj se s posodobitvenega strežnika ne sname celotna baza virusnih definicij, temveč le manjkajoči del. Zato lahko v tem času računalnik nemoteno opravlja vse druge naloge, posodobitve pa ga ne upočasnjujejo.

Če bi želeli tudi vi preizkusiti program F-Secure, si lahko trimesečno brezplačno različico snamete s spletnega naslova http://www.f-secure.si/pcfomat

Vprašanje za našega strokovnjaka lahko pošljete na elektronski naslov: boris.cipot@f-secure.si

Odgovore poiščite v naslednji izdaji vaše najljubše računalniške revije.

F-SECURE INTERNET SECURITY 2006

Zanesljivo varovanje pred skritimi vohunskimi programi in internetnimi nevarnostmi

F-Secure Internet Security 2006 vam ponuja:

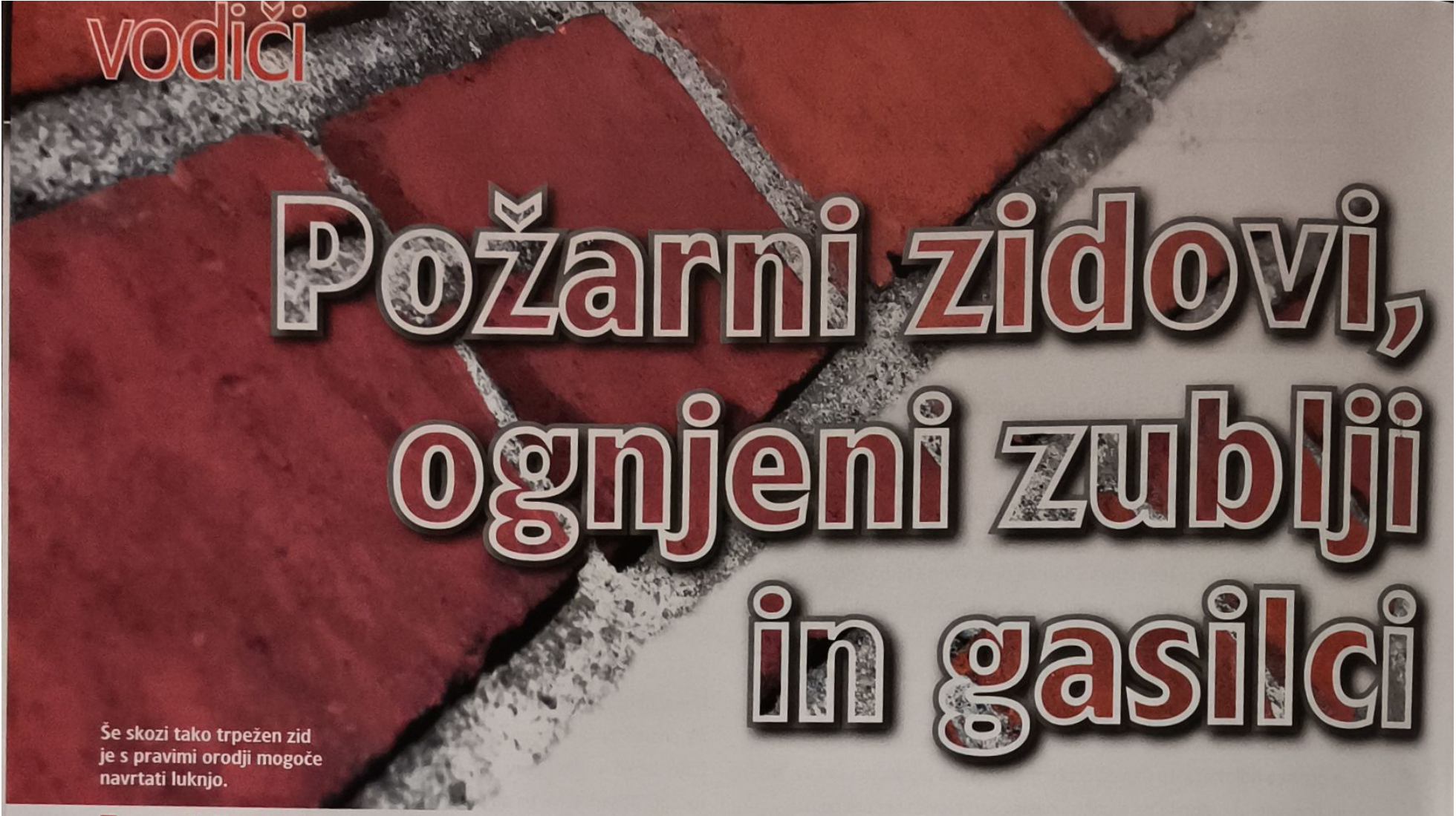
> zaščito pred virusi in vohunskimi programi,
> požarni zid in blokado klicateljev,
> nadzornika programov in vsebin,
> zaščito spletnega brskalnika,
> zaščito operacijskega sistema,
> zaščito pred "Root Kit" programi,
> samodejne posodobitve,
> enostavno namestitev in
> intuitivno uporabo v slovenskem jeziku.

Zastopnik za Slovenijo: Medinet d.o.o. Tržaška c. 5, 2000 Maribor

info@f-secure.si
www.f-secure.si

F-SECURE®
BE SURE.

Požarni zidovi, ognjeni zublji in gasilci



Še skozi tako trpežen zid je s pravimi orodji mogoče navrtati luknjo.

Tomaž Bratuša si nadene čelado in azbestno obleko ter skoči skozi požarni zid

Postavitev požarnega zidu je zelo učinkovita metoda, s katero napadalcem občutno omejimo možnosti za vdor v sistem, hkrati pa uporabnikom dovoljuje varno uporabo interneta. Za čim večjo učinkovitost in zaščito mora biti požarni zid izjemno natančno nastavljen, nameščen in vzdrževan. Kako se tovrstnih sodobnih tehnoloških ovir lotijo hekerji v obratni smeri, pa boste izvedeli na naslednjih straneh.

VARNOST ŽE, AMPAK...

Evolucija požarnih zidov je na trg prinesla ogromno različnih izdelkov, ki se med seboj precej razlikujejo. Tako imamo na tržišču prisotne dobro znane proizvajalce, kot so Microsoft, Cisco, Checkpoint, Symantec, Nortel, SonicWall, NAI in še nekaj drugih, ki so v zadnjih dveh letih pričeli z uvajanjem nove tehnologije imenovane DPI (deep packet inspection). DPI je nekaj posebnega, ker mrežni promet dobesedno sleče do golega, pri čemer pregleduje tudi podatkovno vsebino paketov. DPI vsebino prometa analizira na podlagi skupine pravil, ki jih predhodno bolj ali manj uspešno implementira administrator. Tovrstni inšpekcijski pregledi DPI vključujejo pregled podpisov znanih napadov in sovražne kode, hevristike, statistike napadov in zaznavanje neobičajnih omrežnih anomalij.

Verjetno ste že uganili, da v tem članku ne bomo govorili o tako imenovanih osebnih požarnih zidovih, temveč o pravih varnostnih napravah oziroma o požarnih zidovih v pravem pomenu besede. Osebni požarni zidovi so sicer dober pripomoček, ki v kombinaciji s strojnim požarnim zidom občutno povečajo varnost omrežja, vendar pa nikakor ne smemo misliti, da bomo že samo z uporabo osebnega požarnega zidu varni. Popolne varnosti namreč ni! Še zlasti bodite previdni pri uporabi "varnostnih paketov", ki vam jih v zadnjem času ponujajo različni ponudniki interneta. Tovrstni paketi so namreč izredno kompleksne aplikacije, ki vključujejo osebni požarni zid, protivirusni program, program za preprečevanje in odstranjevanje spywarea in neželene e-pošte ter še nekatere druge možnosti v eni sami aplikaciji. Kompleksnost tovrstnih paketov v zadnjem času prinaša celo vrsto težav, saj se v tovrstnih izdelkih dnevno odkrivajo varnostne luknje. Znani so napadi, ki tovrstne varnostne aplikacije (kako ironično) zlorabljajo tudi za vdor.

> "Znani so napadi, ki varnostne aplikacije (kako ironično) zlorabljajo tudi za vdor"

Tudi tehnologija DPI prisotna v pravih požarnih zidovih obljublja povečan nivo varnosti, saj analizira in pregleduje sporočila XML, dinamično odpira in zapira komunikacijska vrata za komunikacijo VoiP, vrši protivirusni nadzor, nadzira in pregleduje promet prek odjemalcev za internetni klepet ("instant messaging"), preprečuje napade na servise NetBIOS, omogoča nadzor prometa P2P in komunikacij SSL. Tovrstni požarni zidovi DPI pa običajno vključujejo tudi IDS ("intrusion detection sistem") in IPS ("intrusion prevention sistem"), torej sisteme za pravočasno odkrivanje in preprečevanje vdorov. Kljub sijajnim zmožnostim opisanih cvetov tehnologije pa se v zadnjem času odkrivajo vedno nove varnostne slabosti v programski opremi tovrstnih inšpekcijskih pogonov DPI. Nemalokrat se tako zgodi, da tovrstni cveti tehnologije celo zmanjšajo varnost omrežnega obsega posameznega podjetja.

POTENCIALNE TARČE

Varnostne pomanjkljivosti so odkrite v prav vseh požarnih zidovih, pri čemer so še posebej ranljivi tisti z bolj zvenečimi imeni, katerih uporaba je zelo razširjena. Izdelek, ki ga uporablja večina državnih ustanov, bank in večjih podjetij, bo prav gotovo zanimiva tarča hekerjev, terorističnih skupin in tujih vlad. Težave s takšno opremo so torej neizogibne. Največjo nevarnost pa zagotovo predstavlja nepravilno nastavljena, nenadzorovana ali slabo vzdrževana oprema, saj poleg nevarnosti daje tudi lažen občutek varnosti.

Oglejte si na primer katerega od državnih tožilstev, sodišč, zdravstvenih domov, bolnišnic in njim podobnih ustanov. Velika večina ima omrežno opremo postavljeno kar v omarah na hodnikih, pri čemer je ključ vedno v ključavnici. Hodniki, kjer takšne omare običajno stojijo, pa so praviloma osamljeni in nenadzorovani. Seveda so tovrstne ustanove najbolj zavzeti odjemalci dragih naprav proizvajalcev zvenečih imen, kot sta na primer Cisco in 3COM. Strokovnjaki v njihovih računalniških oddelkih vam bodo znali našteti vsaj kak milijon razlogov, zakaj so se odločili za nakup ravno teh naprav, saj jih je proizvajalec premišljeno povabil na usposabljanje oziroma izobraževanje in jim tam vcepil v glavo svoje ideje, kar sedaj stane davkoplačevalce mastne milijone evrov.

Razumeli bi, da bi z vloženimi milijoni kupili resnično varno in zanesljivo opremo od zaupanja vrednega proizvajalca. Resnica je ta, da država kupuje opremo od proizvajalca, katerega omrežja so bila že večkrat ogrožena, nedavno pa je bila celo ukradena izvorna koda operacijskega sistema Cisco IOS. Takšna oprema je nato pomanjkljivo nastavljena in vzdrževana ter nameščena na neprimerna mesta, tako da je prodor v tovrstna omrežja prava šala. Če ste še vedno skeptični, vas pozivamo, da pristanete na varnostno testiranje ("Penetration test"), s katerim bo odpornost tovrstnih omrežij temeljito preizkušena. Zagotavljamo vam, da se bo odkrilo marsikaj uporabnega in vašemu varnostnemu osebju in zaposlenim pokazalo veliko novega.

KJE PREŽIJO HEKERJI?

Hekerji se torej na svojih pohodih srečujejo z požarnimi zidovi, ki jih ovirajo pri njihovem raziskovanju notranjih omrežij. Kako heker odkrije, kje je nameščen požarni zid? Odgovor na to vprašanje nam ponudi že v operacijski sistem vgrajena aplikacija imenovana *Traceroute*, ki je namenjena odkrivanju naprav na poti do končnega sistema, kateremu pošiljamo podatke. V sistemih Windows se aplikacija imenuje *Tracert* pri delu pa uporablja zahteve ICMP ECHO in ne metode UDP, kot v sistemih UNIX.

Poglejmo praktičen primer, ko je na poti do ciljnega sistema nameščena naprava za nadzor dostopa oziroma požarni zid, ki preprečuje vstop celotnemu prometu z izjemo DNS. Običajni izpis bo videti tako:

```
[hacker]#traceroute 10.10.0.10
traceroute to 10.10.0.10 (10.10.0.10), 30 hops max, 40 byte packets
1 10.10.0.2 (10.10.0.2) 0.540 ms 0.394 ms 0.397 ms
2 10.10.0.4 (10.10.0.4) 2.455 ms 2.479 ms 2.512 ms
3 10.10.0.6 (10.10.0.6) 4.812 ms 4.780 ms 4.747 ms
4 * * *
5 * * *
```

Na primeru vidite, da ne moremo prečkati naprave 10.10.0.6, kar pomeni da je požarni zid nameščen na točki 4. *Traceroute* namreč ob običajni uporabi v načinu UDP vsakič, ko pošlje nov datagram, stopnjuje številko vrat, na katera pošilja podatke. Za prikaz tega postopka potrebujemo enačbo: (vrata tarče – (število skokov * število poskusov)) – 1.

Sedaj to vedenje uporabimo v aplikaciji *Traceroute* in dobimo:

```
[hacker]#traceroute –p43 10.10.0.10
traceroute to 10.10.0.10 (10.10.0.10), 30 hops max, 40 byte packets
1 10.10.0.2 (10.10.0.2) 0.540 ms 0.394 ms 0.397 ms
2 10.10.0.4 (10.10.0.4) 2.455 ms 2.479 ms 2.512 ms
3 10.10.0.6 (10.10.0.6) 4.812 ms 4.780 ms 4.747 ms
4 10.10.0.8 (10.10.0.8) 4.972 ms 4.980 ms 6.361 ms
5 * * *
```

Kot lahko vidite, smo pravkar prodrli skozi požarni zid, katerega IP je 10.10.0.8, in vstopili v omrežje, ki je po vsej verjetnosti DMZ (tako imenovana demilitarizirana zona). Kljub temu pa še vedno nismo prejeli odziva notranjega omrežja oziroma z IP 10.10.0.10. Razlog za to je dejstvo, da se nismo dotaknili vrat UDP številka 53 notranjega sistema. Ker je *Traceroute* stopnjeval število vrat, smo trčili in se zataknili ob ACL ("access control list") na požarnem zidu. A ne skrbite, tudi za to obstaja zdravilo! Mike Shiffman je namreč poleg tega, da je avtor znamenitega orodja *Firewalk*, izdelal tudi modificirano različico orodja traceroute 1.4a5, ki ga lahko snamete s spletne strani **www.packetfactory.net** . Uporaba predelane različice vrne naslednje:

```
[hacker]#traceroute –S –p53 10.10.0.10
traceroute to 10.10.0.10 (10.10.0.10), 30 hops max, 40 byte packets
1 10.10.0.2 (10.10.0.2) 0.540 ms 0.394 ms 0.397 ms
2 10.10.0.4 (10.10.0.4) 2.455 ms 2.479 ms 2.512 ms
3 10.10.0.6 (10.10.0.6) 4.812 ms 4.780 ms 4.747 ms
4 10.10.0.8 (10.10.0.8) 4.972 ms 4.980 ms 6.361 ms
5 10.10.0.10 (10.10.0.10) 6.1022 ms 5.660 ms 8.531 ms
```

Rezultat nam ponudi naslov IP požarnega zidu in dejstvo, da le-ta prepušča promet TCP/UDP na vratih 53 do sistema v notranjosti omrežja. Tovrstne informacije nam bodo v pomoč pri nadaljevanju testiranja s pomočjo že omenjenega orodja, imenovanega *Firewalk*.

HOJA PO ŽERJAVICI

Firewalk je še eno orodje, ki ga lahko snamete s strani **www.packetfactory.net** in je namenjeno izključno odkrivanju vrzeli na filtrirnih napravah in požarnih zidovih. Orodje deluje tako, da preizkuša aktivne sisteme nameščene za požarnim zidom in odkriva delujoče servise in odprta vrata požarnega zidu. Ravno tako je orodje uporabno za mapiranje neznanih omrežij, ki so zaščitena s požarnim zidom. Orodje deluje tako, da pošilja promet TCP/UDP z nastavljenim IP TTL ("time to live"), preračunanim tako, da poteče natančno en skok (hop) za požarnim zidom. Če požarni zid prepušča določen promet, bodo paketi dosegli tarčo in orodje bo prejelo ustrezen odziv "TTL Exceeded".

"Ste pravkar zaposlili delavca v vašem računalniškem oddelku? Kako veste, da ta ne bo namestil trojanskega konja?"

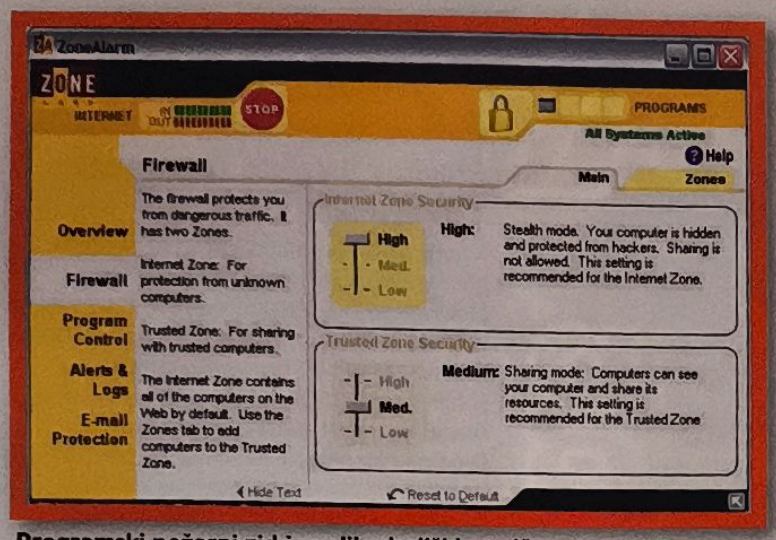
Številčenje ICMP

Storitev Ping ste že blokirali, a to ni dovolj...

Najbolj široko poznan paket ICMP je prav gotovo *Ping*, zato mnogi administratorji blokirajo prihajajoče zahteve "ping", pri tem pa pogosto pozabijo na ostale tipe paketov ICMP, ki lahko ravno tako omogočijo pridobivanje sočnih informacij. Med temi je dokaj uporabno orodje *Icmpenum* avtorja Simple Nomad. Orodje lahko najdete na Nomadovi spletni strani **www.nmrc.org**. *Icmpenum* omogoča, da namesto paketov ICMP ECHO pošiljamo tudi zahteve ICMP TIME STAMP in pakete ICMP INFO, poleg tega pa orodje omogoča tako imenovani "spoofing" in promiskuitetno prisluškovanje vrnjenim paketom.

```
[hacker]#icmpenum –I 2 –v 10.10.0.0
10.10.0.2 is up
10.10.0.4 is up
10.10.0.6 is up
10.10.0.8 is up
10.10.0.10 is up
```

V zgornjem primeru smo oštevilčili vse aktivne sisteme z uporabo zahteve ICMP TIME STAMP v omrežju 10.10.0.0. Kot smo omenili, lahko *Icmpenum* uporabi tudi "spoofing" (-s) lahko pa tudi posluša v promiskuitetnem načinu z uporabo stikala –p in paketov ICMP INFO. Orodje je torej primerno za iskanje aktivnih sistemov v omrežjih, ki so varovana z običajnim "brezstatusnim" požarnim zidom.



Programski požarni zid je veliko boljši kot nič, a stoodstotne varnosti ne nudi.

hacker]#firewalk -n –P135-140 –pTCP
10.10.0.5 10.10.0.20
Firewalking through 10.10.0.5 (towards 10.10.0.20) with a maximum of 25 hops.
Ramping up hopcounts to binding host...
probe: 1 TTL: 1 port 33434: <response from> [10.10.0.4]
probe: 2 TTL: 2 port 33434: <response from> [10.10.0.6]
probe: 3 TTL: 3 port 33434: <response from> [10.10.0.8]
probe: 4 TTL: 4 port 33434: <response from> [10.10.0.10]
probe: 5 TTL: 5 port 33434: Bound scan: 5 hops <Gateway at 5 hops> Š10.10.0.10]
port 135: open
port 136: *
port 137: open
port 138: *
port 139: open

Kot vidimo na primeru, nekateri požarni zidovi prepoznajo dejstvo, da bo veljavnost TTL potekla na tarči in namesto tega napadalcu vrnejo sporočilo "TTL Exceeded", kar na strani napadalca povzroči nekaj napačno zaznanih odprtih vrat.

HPING je še eno v vrsti orodij TCP ping, ki dovoljuje eksperimentiranje in prirejanje paketov TCP ter s tem preverjanje odzivov požarnega zidu. Orodje omogoča tudi fragmentacijo paketov TCP, v večji meri pa je namenjeno odkrivanju aktivnih sistemov v omrežju, kar prikazuje naslednji zgled:

[hacker]# hping 10.10.0.10 –S –p 53 –f
60 bytes from 10.10.0.10. flags=SA seq=0 ttl=124 id=17051 win=0 time 45.3
60 bytes from 10.10.0.10. flags=SA seq=1 ttl=124 id=19551 win=0 time 134.9

Kot vidite, dobimo v primeru odprtih vrat (TCP 53/DNS) kot odgovor paket SYN/ACK. V nekaterih primerih lahko naletimo na filtrirne naprave, ki ne omogočajo filtriranja fragmentiranih paketov, kar nam omogoča izdelavo topologije omrežja za požarnim zidom.

BREZ STATUSA

Naslednja metoda je uporabna za preverjanje starejših, tako imenovanih brezstatusnih filtrirnih naprav, ki poenostavljeno rečeno ne vedo, ali se je povezava pričela od znotraj ali iz zunanjega omrežja. V teh situacijah lahko denimo pošljemo paket z izvornih vrat 20 (FTP-DATA) in tako dostopamo do sistemov za požarnim zidom. Za tovrstno pregledovanje sistemov bomo uporabili orodje *Nmap* in možnost –g:

[hacker]# nmap –sS –P0 –g 20 –p 139 10.10.0.10

Pri tem "-sS" pomeni, da bomo uporabili SYN scan, "-PO" pa pomeni, da ne bomo uporabili pinga. Če se izkaže, da so iskana vrata odprta, je sistem za požarnim zidom aktiven in lahko izdelamo topologijo notranjega omrežja, in da požarni zid ne blokira vrat TCP 139, kar je odlično izhodišče za napad na sistem Windows. *Nmap* lahko najdete na **www.insecure.org** in je namenjen uporabi v večini sistemov Unix. Različica za Windows je dostopna na naslovu **www.eeye.com/html/Research/Tools/nmapnt.html**. Eden izmed razlogov, zakaj je *Nmap* tako koristen, je ta, da ponuja velik spekter različnih metod pregledovanja – od popolnih povezav (TCP Connect) in prikritega načina pregledovanja (SYN Stealth), pa vse do uporabe metode "Bounce scan" in je kot tak uporaben predvsem za tiho pregledovanje žrtev, saj njegova uporaba v veliki večini primerov ni zabeležena v varnostnih datotekah sistema žrtve.

Obstaja tudi orodje s podobnimi zmožnostmi "preusmerjanja" prometa, imenovano *Fpipe*, ki je dosegljivo na **www.foundstone.com**.

"Ob namestitvi požarnega zidu smo po sedmih minutah zaznali prvo sovražno pregledovanje sistema"

KOMBINIRANE TEHNIKE

Nedavno smo ob namestitvi požarnega zidu na novi lokaciji po sedmih minutah zaznali prvo sovražno pregledovanje sistema. Če je verjeti spletni strani **www.slashdot.com**, so sveže nameščeni sistemi IIS in Linux brez ustrezne zaščite v resni nevarnosti že po nekaj minutah. Neznanje ne predstavlja varnosti!

V zvezi s pregledovanjem sistemov bi omenili še to, da če vaš požarni zid ali IDS ("intrusion detection sistem") odkrije kompletno pregledovanje vrat, je to znak, da nekdo cilja prav na vašo organizacijo, torej imate resen problem. Če sistemi odkrijejo pregledovanje enih samih vrat, gre zelo verjetno za črva ali pa kak oportunističen heker preprosto išče določene ranljive tarče. V slednjem primeru situacija ni tako resna, vse dokler imate na vaših javnih strežnikih nameščene ustrezne varnostne popravke.

Napad je lahko izveden na različnih slojih omrežja in v različnih oblikah. Tako lahko pride do direktnega napada na način, ko napadalec pridobi fizični dostop do objektov in ustrezno prilagodi sistem. Napadalci so včasih tako predrzni, da preprosto vkorakajo v podjetje in namestijo programsko opremo, ki jim kasneje pomaga pri vdoru prek interneta. Mnoga podjetja se ne zavedajo pomena fizične varnosti, ki vse prepogosto vodi tudi do vdorov v računalniške sisteme. V tem kontekstu obstajajo tudi druge možnosti: podkupovanje zaposlenih, podkupovanje serviserjev, prisluškovanje javnim povezavam, dodajanje naprav v omrežja, tatvina opreme,...

Poznate vse zaposlene v vašem podjetju? Nosijo vsi uslužbenci varnostne priponke? Preverjate življenjepise novo zaposlenih delavcev? Če vaše podjetje poseduje skrivnosti v vrednosti vsaj 20.000 evrov, potem se napadalcem splača potruditi tudi za pridobitev ustreznega delovnega mesta, kjer bodo imeli do njih dostop. Ali varnostniki na vhodu preverjajo, kam je določen serviser namenjen in kaj namerava v objektu početi? Ali vaš receptor ali varnostnik razlikuje med običajnim orodjem za odkrivanje napak v hitrosti (BERT), priklopljenim na linijo T1 od nelegalnega brezžičnega mostu? Če se od nekod prikaže prodajalec in prične zaposlenim prikazovati uporabo novega notesnika ter ponuja brezplačno 30-dnevno uporabo, bodo zaposleni privolili? Boste ob najemu varnostnega strokovnjaka za preverjanje varnosti vašega omrežja preverili njegove akreditacije? Veliko podjetij strogo nadzira svoje zaposlene, medtem pa pozablja na različne svetovalce in partnerje, ki se lahko po prostorih prosto gibljejo.

Ste pravkar zaposlili delavca v računalniškem oddelku? Kako veste, da ta ne bo namestil trojanskega konja ali odprl zadnjih vrat v omrežje? Ste spremenili vsa gesla za dostop, ko ste odpustili kogarkoli iz računalniškega oddelka? Ravno ta vrsta napada je namreč ena izmed najbolj pogostih, saj storilec dobro pozna arhitekturo, slabosti in metode omrežja. Za takšnega storilca je dovolj minuta, da v požarnem zidu spremeni politiko in s tem dovoli prehod določene vrste prometa.

Napadalec lahko ustvari servis, ki bo poslušal na vratih 5900 in ga preprosto poimenuje SMTP, tak servis pa bo v bistvu sprejemal promet VNC (programska oprema za oddaljen nadzor). Ob pregledu požarnega zidu boste videli samo, da pravkar ustvarjeno pravilo dovoljuje prihajajoče povezave SMTP. Za odkritje dejstva, da je servis poimenovan SMTP v bistvu nevarna luknja v oklepu, je potrebno zakopati malo globlje in predvsem imeti v svojih vrstah strokovnjake. Imejte jih. **PCF**.

Hoja po žerjavici je z računalnikom lahko še bolj nevarna kot v realnosti.

V DRM verujemo

Upravljanje z digitalnimi pravicami (DRM) bi lahko vodilo v krasno prihodnost ali popoln kaos

Kdo je lastnik vaših CD-jev, DVD-jev in iger? Če mislite, da ste to vi, se žalostno motite – vaša licenca vam dovoljuje samo predvajanje in prav nič drugega. Tako vsaj zabavna industrija gleda na te stvari, zato pa smo deležni vedno bolj strogih in nadležnih zaščit pred kopiranjem, ki motijo našo zabavo. DRM je Sonyju pošteno eksplodiral v obraz, zato še ni prepozno, da bi se svet obrnil k zavedni izmenjavi datotek.

Trenutno stanje DRM?

Veliko izdelkov ima DRM skrit, tako da legitimni uporabniki sploh ne opazijo, da obstaja. Včasih je DRM bolj očiten, pri storitvah, kot je na primer Napster – ko ste naročeni na Napster, lahko poslušate vso glasbo, ki je na voljo, če naročnine ne podaljšate, pa se časovna omejitev snetih zvočnih datotek izteče in jih do obnove naročnine ne morete več predvajati.

Kako deluje?

Večina upravljanja z digitalnimi pravicami deluje po principu "klica domov" – pošiljanja digitalnega signala strežniku, s katerim preverja, če lahko vaš računalnik uporablja določeno datoteko ali ne. V tem digitalnem signalu je lahko skrit poseben identifikacijski niz, ki predstavlja vaš računalnik, ključ CD-ja ali identifikacijsko številka izdelko, lahko pa tudi uporabniško ime in geslo za vaš računalnik. Še ena oblika upravljanja z digitalnimi pravicami je števec predvajanj; vsakič ko datoteko predvajate, se število možnih predvajanj zmanjša za ena, dokler datoteka končno ne poteče in jo je potrebno ponovno sneti.

Ali so na tak način zaščitene samo multimedijske vsebine?

Ne, tudi računalniške igre so vedno bolj zaščitene z DRM. Steam – strežniški sistem, prek katerega poteka distribucija *Half-Life 2* in drugih Valveovih iger – je zasnovan tako, da preverja legitimnost iger, tako da lahko Valve spremlja uporabo in seveda preprečuje kopiranje programske opreme. Mogoče vas bo presenetilo dejstvo, da ima zdaj tudi Microsoftov *Office* vgrajen sistem DRM, ki je bil zasnovan, da zaupnih osebnih dokumentov ne bi bilo mogoče odpirati, kopirati in celo posredovati prek e-pošte, če za to nimate dovoljenja.

DRM NEBESA

V utopični deželi upravljanja s pravicami bi bilo vse zaklenjeno, a bi bilo tudi mogoče legitimno z interneta snemati najrazličnejše vsebine na računalnik, dlančnik, mobilni telefon ali iPod. Lahko bi izbrali, da bi za te vsebine plačevali mesečno ali po posamezni datoteki. Licence bi lahko prenesli ali prodali, program za predvajanje snetih datotek pa bi lahko izbrali sami.

Določena podjetja, večinoma iz računalništva, kot so Intel, Microsoft in HP, se kar trudijo, da bi DRM nekako uravnotežila med potrošniki in medijskimi podjetji, to pa predvsem zato, da bi uporabniki še vedno gledali filme na računalnikih. Trenutno ni legalno zajemati glasbo ali filme na računalnik, to pa bi lahko primerno licenciran DRM omogočil. To bi lahko bila potencialna velikanska zmaga za DRM.

Eno področje, kjer se DRM že uporablja za splošno dobro, je BBC-jev interaktivni medijski predvajalnik (IMP). Ta je trenutno v fazi beta-testiranja, bi pa naj ponujal BBC-jeve vsebine, ko se te predvajajo na televiziji, ki bi jih bilo mogoče shraniti na računalnik in predvajati po želji. Vsebine je mogoče celo prenesti na mobilno napravo in jih predvajati na poti, edina pomanjkljivost pa je, da se vsebina izteče po tednu dni.

"Če naročnine ne podaljšate, se časovna omejitev zvočnih datotek izteče, tako da jih ni mogoče več predvajati"

Ali lahko *Outlook* ali *Thunderbird* posredujeta takšna sporočila strežnikom?

Ne, ker DRM uporablja močno kriptiranje. Še več: Microsoft sodeluje s Trusted Computing Platform Alliance (TCPA), da bi DRM integriral v vsak del vašega računalnika. Procesor, osnovna plošča in operacijski sistem bi naj bili tako posebej prirejeni, da bi se zaščitile vse povezane pravice.

Koliko upravljanja z digitalnimi pravicami pa obstaja zunaj namiznih računalnikov?

Konzole imajo osnovno obliko DRM že kar nekaj časa, in sicer v obliki regijskega kodiranja iger. To kodiranje se je razširilo na DVD-je, trenutno pa je v razvoju nova generacija DVD-jev, ki bi imela DRM integriran v samo kodo. Trenutno je HD-DVD bolj prijazen do potrošnika kot Blu-ray, saj dovoljuje "omejeno kopiranje" – digitalno zaščiteno zasebno kopijo diska, ki jo lahko shranite na računalnik in jo posredujete drugim računalnikom. **PCF**

DRM PEKEL

Samouničljivi DVD-ji, oglasi, ki jih ni mogoče preskočiti in PC-ji, ki spremljajo, kaj počnete s svojimi datotekami. Se vam to mogoče zdi poteza, ki bi zrasla na zelniku kakšnega tipčka v jopiču s predolgimi rokavi? Mogoče že, a je takšna oblika DRM že tukaj oziroma prihaja.

Različna združenja, kot je Trusted Computing Platform Alliance (TCPA) bi lahko sprožila največjo nevarnost za računalništvo, kar smo jih kdaj videli: zaklepanje celotne strojne in programske opreme. V TCPA so vključeni Microsoft, AMD, Intel, HP, IBM, ATI, Dell, Maxtor, nVidia, Nokia, Symantec, Vodafone in še na ducate drugih podjetij. Če bo TCP udejanjen v Windows Vista, kot je načrtovano, bodo imela ta podjetja zadnjo besedo pri tem, kaj vam je sploh dovoljeno poganjati na računalniku.

DRM je bil že kar nekajkrat zlorabljen na različne načine. *Alico v čudežni deželi*, knjigo Lewisa Carrolla, ki je že leta v javni lasti, je Adobe izdal kot e-knjigo in uporabil nadzor DRM, da je ni bilo mogoče glasno brati. Druga podjetja zlorabljajo zaščito avtorskih pravic na tak način, da objavljajo oglase v tistih delih DVD-jev, ki jih ni mogoče preskočiti. Ta prostor na diskih, ki je bil namenjen prikazu opozoril FBI o tem, da je kopiranje diskov prepovedano, je bil uporabljen za predvajanje takšnih oglasov na DVD-jih *Monsters Inc.*, *The Sixth Sense*, *The Shawshank Redemption* in še veliko drugih.

Dodaten problem pa je zmeda v svetu DRM, saj o kakšni standardizaciji ni ne duha ne sluha. Če želite predvajati Applove vsebine AAC, potrebujete *QuickTime* ali *iTunes*. Za predvajanje Microsoftovih vsebin WMA, potrebujete *Windows Media Player*. Za predvajanje Sonyjevih vsebin ATRAC, bo potrebno uporabiti SonicStage CONNECT. Ali vidite, kje je težava? *Napster* ima lastni odjemalec, isto velja tudi za Virgin in HMV – in seveda za vse ostale in vse njihove strice in tete.

Fragmentacija je vsepovsod, saj želijo podjetja vezati uporabnike na lastne poslovne modele, kar pa seveda vodi v temno prihodnost za uporabnike osebnih računalnikov po vsem svetu, sploh če bo DRM še naprej korakal po tej poti.

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Vozlanje možganov ob vrčku hladnega

1 **Koliko je znašal dnevni račun za elektriko ENIAC-a?**
a) 5 dolarjev
b) 60 dolarjev
c) 200 dolarjev
d) 10.000 dolarjev

2 **Katera domena je druga po vrsti po zastopanosti, takoj za domeno.com?**
a) .gov
b) .org
c) .edu
d) .tv

3 **Kateri proizvajalec je prvi izdelal notesnik z Windows 95, ki je tehtal manj kot 1kg?**
a) Hewlett Packard
b) IBM
c) Sony
d) Toshiba

4 **Katerega leta je imel igričarski trg veliko krizo?**
a) 1977
b) 1980
c) 1984
d) 1987

5 **Katero zaporedje od najmanjšega do največjega je pravilno?**
a) Petabajt, eksabajt, zetabajt, jotabajt
b) Petabajt, zetabajt, eksabajt, jotabajt
c) Eksabajt, petabajt, zetabajt, jotabajt
d) Eksabajt, petabajt, jotabajt, zetabajt

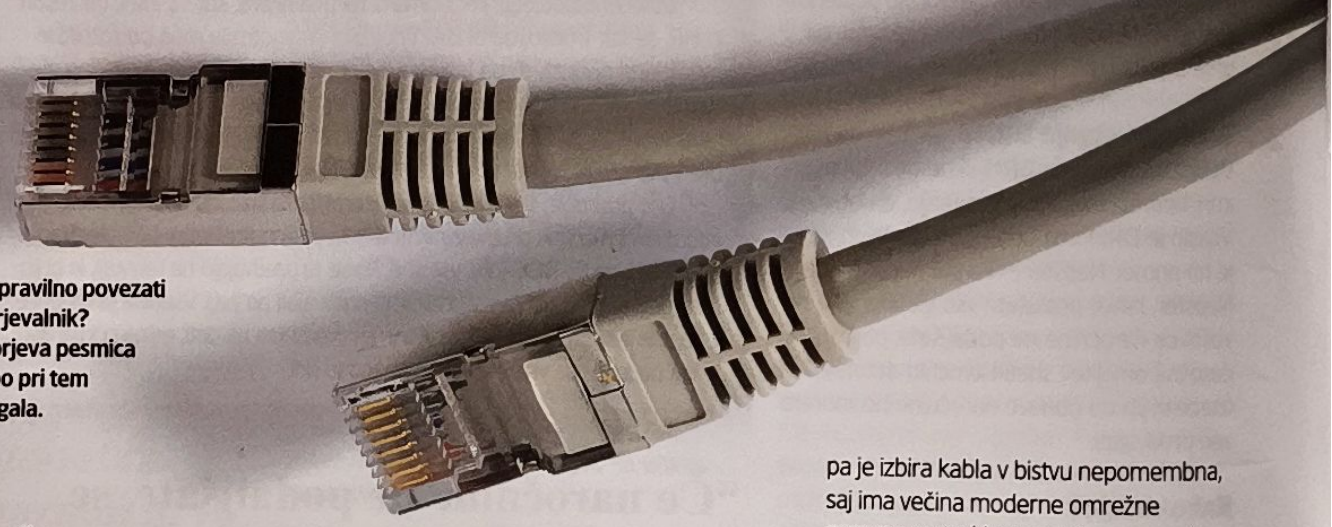
Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna pomoč

Vam bo računalnik navrtal lukenjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Samo brez panike

Opustite vse upe na prijazen odgovor, vi, ki pošiljate tehnološka vprašanja. Gregor Mraz vam bo povedal, kako stvari stojijo



Kako pravilno povezati usmerjevalnik? Gregorjeva pesmica vam bo pri tem pomagala.

OMREŽJA

Prekrižane žice

VKakšen kabel potrebujem za povezavo usmerjevalnika in omrežnega stikala, križni ali klasični? Vem, da je za povezavo dveh stikal potrebno uporabiti križno vezane kable (vem tudi, zakaj), zato predvidevam, da je pri povezovanju usmerjevalnika in stikala enako. Rad bi le preveril, če prav razmišljam, da ne bi kupil napačnega kabla.

ČRT

OObstaja fina mnemonična tehnika, ki jo lahko uporabiš, kadar ne veš, kateri kabel potrebuješ v določeni situaciji. Beri:

Če vam je želja peer-to-peer povezava, naj vam ne bo všeč navadnega kabla vonjava. Pravzaprav v resnici potrebujete le to, kar vam (malo redkejše) križne povezave nudijo. Usmerjevalnik je križno vezan že sam po sebi, zato s čim drugim razen kablom navadnim raje ne bi. Pri vozliščih in stikalih so še večje težave, zato vzemite v roke navodila, če ste bolj trde glave.

Eeeeh, ne ljubi se mi več pisati v rimah, tako da bom preklopil na prozo.

Kadar več računalnikov povežeš prek omrežnega vozlišča, se vsak paket podatkov, ki potujejo po omrežju, pošlje vsakemu računalniku, ki je povezan z vozliščem. To deluje le, če dva računalnika ne poskušata pošiljati podatkov naenkrat, zato morajo vsi računalniki spremljati promet v omrežju in čakati na trenutek tišine, preden začnejo pošiljati lastne podatke. Stikalo pa preverja glave vseh paketov, da ugotovi, kateremu računalniku je podatek namenjen, nato pa ustvari začasno neposredno povezavo med obema napravama, ostale pa pusti pri miru. V času, ki je potreben za prenos podatkov, so oddajne nožice enega računalnika neposredno povezane s sprejemnimi nožicami drugega, torej enako, kot bi bila računalnika povezana s križno vezanim kablom. To je seveda dobro, ker stikalo obema računalnikoma omogoča istočasno oddajanje in sprejemanje, kar dejansko podvoji podatkovno širino.

Za povezavo dveh stikal pa v bistvu potrebuješ križno vezan kabel, da se lahko sprejemne žičke "poravnajo" na drugem stikalu. Enako včasih velja tudi za vozlišča.

Z modernimi omrežnimi vmesniki pa je izbira kabla v bistvu nepomembna, saj ima večina moderne omrežne opreme vrata, ki samodejno zaznavajo vrsto kabla in se sama prilagodijo.

OPERACIJSKI SISTEMI

Zagovor Linuxa

VTvoje nasvete vedno rad prebiram, saj se ob njih pogosto nemalo zabavam, a me je pred kratkim zmotil tvoj odgovor bralcu Davidu v zvezi z dvojim zagonom sistema z Windows in Linuxom. Sam nisem ravno zagrizen ljubitelj Linuxa, temveč uporabnik, ki Windows uporablja še od časov 3.x naprej. Takrat je bil Linux sistem, ki je bil primeren izključno samo za računalniško odlično podkovane uporabnike, do danes pa je naredil že tako velik korak naprej, da je postal resnično prijazen do uporabnika. Poglej samo Linspire 5, Xandros 2, Mandrivo 2005 ali 2006. Strinjam se, da se bodo morali razvijalci distribucij Linuxa še pošteno spotiti, da bo Linux tako enostaven za namestitev kot Windows, še posebej pri nameščanju novih programov. Za uporabnike, ki potrebujejo operacijski sistem za pisanje dokumentov, preverjanje e-pošte, brskanje po spletu, igranje kakšne igre ali gledanje filmov, pa je Linux po mojem mnenju odlična

alternativa za Windows, pa še bolj varen je. Sam skupaj z Windows XP uporabljam še Linspire, SUSE 9.2, Xandros 3 in Mandrivo 2006. V šestih mesecih se niti ena distribucija Linuxa še ni sesula. V primerjavi z Windows je sistem trden kot skala.

Saj razumem, zakaj ti Linux ni pri srcu, sem bil pa pošteno razočaran, da si kar spregledal, kako je Linux napredoval v zadnjih letih. Mogoče pa imaš kakšne skrite motive za stalno udrihanje po Linuxu?

FILIP

O Moj zelo slabo skrit motiv je lenoba. Z leti postajam tudi vse bolj len. Čez leto ali dve si bom pred usta privezal ventilator, da mi ne bo treba dihati. Tako daleč sicer še nisem prišel, sem pa prav gotovo preveč len, da bi se lotil usposabljanja katerekoli distribucije Linuxa. Dopovedovanje, da Linux ni tako slab, kot je bil pred leti, je enako, kot bi mi poskušal dopovedati, da rit tvojega psa danes ne smrdi več tako, kot je smrdela pred dvema mesecema.

Obstajata samo dve vrsti ljudi, ki uporabljajo Linux. V prvo skupino spadajo ljudje, ki imajo radi izzive, v drugo pa tisti, ki ne zaupajo nobenemu Microsoftovemu izdelku. Sam nisem kriv za nobenega od naštetih grehov. Mogoče bo kdaj nastopil dan, ko bo Linux še kaj več kot kazanje sredinca Billu Gatesu, a bom o tem presodil sam. Po mojem mnenju si ti tisti s skritimi motivi. Trdiš, da nisi zagrizen ljubitelj Linuxa, istočasno pa imaš na računalniku nameščene kar štiri različne distribucije...

IZBOLJŠAVE OS
Prenosni programi

V 46. številki *PCF* je bralec vprašal, kako bi lahko namestil program na pomnilniški ključek in ga od tam zaganjal, pa si mu povedal, da ne more. To je čista neumnost. Potem si še napisal, da programi dodajajo zapise v register. Tudi to je čista neumnost.

Nato si omenjal še procese, ki se nanašajo na namestitev Windows, ki niso imeli popolnoma nobene zveze z bralčevim vprašanjem. Bom prešel kar na stvar: če program za zagon potrebuje nekaj, kar je že del Windows (in v Windows je že ogromno stvari), ni popolnoma nobene potrebe, da bi kaj zapisoval v register (ali v mapo Windows ali v mapo Moji dokumenti). Seveda je veliko programov, ki to počnejo, a ni potrebno. Sam že leta iščem programe, ki ne zapisujejo vrednosti v register, saj je veliko enostavneje obnoviti Windows, če ti ni treba skrbeti za vse tiste nastavitve, pa še prek omrežja lahko dostopam do programov.

Dolgo sem mislil, da sem edini, ki išče takšne programe. Seveda je na trgu cel kup programov, ki ne spreminjajo registra, a jih ni veliko (mimogrede - večino id-jevih iger je mogoče poganjati iz mape – samo prekopirati jo je treba drugam), kar pa se danes spreminja, očitno prav zaradi priljubljenosti pomnilniških ključkov. Na spletu je vedno več takih aplikacij in virov zanje. Dober primer je www.portablefreeware.com.

PETER

O Tvoje pismo je kar zanimivo. Edini problem je v tem, da je omenjeni bralec spraševal, kako bi lahko nameščal programe s *PCFormatovega* diska na pomnilniški ključek. Ker vsebina diska ni omejena le na programe s portablefreeware.com, je bil moj odgovor, da to pač ni mogoče.

Seveda je res, da obstajajo programi, ki ne spreminjajo registra, a velika večina programov to seveda počne. V bistvu so celo Microsoftova navodila za programerje zastavljena tako, da zahtevajo spreminjanje registra, če razvijalci želijo uporabljati logotip "Designed for Windows XP", saj je ta potreben, da se program sploh pojavi na seznamu aplikacije Add/Remove Programs.

Moj odgovor torej ni bil "neumnost" in sem v bistvu užaljen, da si kaj takega sploh napisal. To pismo pa je vseeno objavljeno, ker sem mnenja, da so

FAQ
Razlaga fulerenskih gorivnih celic

Notesniki, ki jih napaja metanol, bodo očitno nekdaj le prispeli na police.

Kaj so?
Gorivne celice pretvarjajo kemično energijo iz metanola v vodo, CO2 in elektriko. To ima dve prednosti: polnjenje je neverjetno hitro (potrebno je le dodati metanol), gostota energije, ki pri tem nastane pa je večja.

Gostota energije?
Da, koliko joulov dobite na gram goriva. Metanol in bencin imata višjo gostoto energije kot na primer baterije, a ko dodate težo motorja in dinamo, gostota upade. Zato na trgu ni notesnikov, ki bi jih napajal bencin.

Ali bodo gorivne celice to spremenile?
Enkrat že. Prototipne celice obstajajo že kar nekaj časa, a je gostota energije še vedno nizka, celice pa imajo tudi to slabo lastnost, da iz njih uhaja vnetljivi metanol. Nov sistem, ki ga razvija Sony, pa uporablja fulerene (nano-kroglice iz povezanih atomov ogljika) za stabilizacijo goriva.

Ali ni pred nekaj leti NEC razvijal iste stvari?
Je, a njihov izdelek nikoli ni prišel iz laboratorija zaradi številnih proizvodnih težav.

Pa bo fuleren deloval?
Pri Sonyju zatrjujejo, da praktično izniči uhajanje metanola. Zdaj je potrebno ugotoviti samo še to, kje bi bilo mogoče prodajati metanol za polnjenje, in popolnoma spremeniti regulacije letalskih prevoznikov, da bi ti potnikom dovolili na letala prinesti notesnike s takšnimi gorivnimi celicami.

Preberite več na:
tinyurl.com/77c7k

TOSHIBA

prilagodljive TOSHIBA rešitve

Tift d. o. o.
Tržaška 118
1000 Ljubljana

t: 01 256 15 40
f: 01 257 37 58
e: dobrodosli@tift.si

TIFT

aplikacije, ki jih je mogoče namestiti na pomnilniške ključke, dobra ideja. Upam tudi, da se bom s tem bralcem zazdel velikodušen, ti boš pa izpadel kot neotesano tele. Da.

PREGREVANJE
Omejitve garancije

Moja grafična kartica (Radeon 9800 Pro z gonilniki Omega 2.6.42) mi kar naprej dela težave, saj občasno kar neha delovati. Prijatelji so mi predlagali kar nekaj možnih razlogov. Eni pravijo, da grafična kartica mogoče ne sedi pravilno v reži, drugi pa zatrjujejo, da je razlog preslaba ventilacija v ohišju. Edina težava pri tem je, da niti enega od možnih problemov ne morem sam popraviti. Sistem sem kupil že sestavljen, prek roba stranice ohišja pa je nalepka. V garancijski dokumentaciji piše, da bom izgubil garancijo, če bom ohišje odpiral. Seveda bi ga rad kar sam odprl, a sem star komaj 15 let in mi mama ne zaupa takšnih opravil, tako da ne morem.

Problem pa se pojavi samo med igranjem grafično zahtevnih iger: *Counter-Strike Source* je najbolj problematičen, saj se mi igra sesuje že po nekaj minutah igranja. Slika na zaslonu zmrzne, zvok zadnje pol sekunde pa se začne ponavljati, kar traja približno 30 sekund. Nato slika izgine, iz zvočnikov pa prihaja čudno pokanje. Zvočnike imam Creativove, če se ti zdi ta podatek pomemben.

Zanima me, če bi lahko kaj popravil s kakšno programsko opremo. Namestil sem najnovejše ATI-jeve gonilnike in nato preizkusil še nove gonilnike Omega, saj sem izvedel, da bi naj bili bolj prijazni do kartic, ki se rade sesuvajo.

TOMAŽ

Če je okvarjen računalnik še v garanciji, ga pelji na servis in zahtevaj, naj ti ga popravijo. Dvomim pa, da je krivec za tvoje probleme prav grafična kartica, saj vse skupaj zveni bolj podobno problemom, ki se pojavljajo, ko se pregreje celoten sistem. Zahtevaj torej popravilo računalnika ali pa možnost, da ga sam odpreš in namestiš kak dodaten ventilator, ne da bi za to izgubil garancijo.

IZBOLJŠAVE OS
Nadležna sličica

Vsem mojim slikam je dodana neka datoteka "Thumbs.db". Kaj sploh pomeni ta skrivnostna datoteka in kako se je lahko rešim, ker mi para živce.

MARKO

Gre za predpomnilniško datoteko, v kateri so shranjene pomanjšane sličice vseh slik, tako da se lahko prikažejo kot ikone. Onemogočiš jo lahko tako, da klikneš na Tools → Folder options v kateremkoli oknu *Raziskovalca* in aktiviraš možnost **Do not cache thumbnails**. S tem boš prihranil mikroskopsko količino prostora in dodatno obremenil procesor, ko boš odpiral mape s slikami. (Ooooh, déjà vu – ali nismo o tem pred kratkim že govorili?) Ker te datoteke zavzamejo izjemno malo prostora, je njihova edina pomanjkljivost ta, da pač so tam, kjer so, in gredo ljudem na živce. Zato je veliko enostavneje, če preprosto izklopiš prikazovanje sistemskih in skritih datotek z izbiro možnosti **Hide protected operating system files (Recommended)**, kar tudi narediš v prej omenjenem meniju.

Preseneča me pa število ljudi, ki instinktivno izklopijo to možnost. Kot da so Microsoftova priporočila vedno razlog, da morajo narediti ravno obratno.

BATERIJE
Hitro praznjenje

Pravkar sem prebiral o prehitrem praznjenju baterij in opazil, da imam podobne težave s fotoaparatom Samsung Digimax A6. Imam akumulatorske baterije Uniross 2500, ki bi naj bile kvalitetne, a se vseeno spraznijo po treh minutah uporabe – zakaj?

HERMAN

Baterije se ti najverjetneje tako hitro praznijo zato, ker je v samem fotoaparatu nek kratek stik. Baterije Uniross 2500 so ene boljših NiMH akumulatorskih baterij in bi se morale obnesti veliko bolje od klasičnih alkalnih baterij, ker imajo nižji notranji upor in tako omogočajo dovajanje večjega toka. Poskusi uporabiti čisto navadne baterije AA in spremljaj, kako dolgo bodo zdržale. Najverjetneje ne bodo preživele več kot kakšno minuto, če so moja predvidevanja pravilna.

Če po kakšnem neverjetnem naključju ugotoviš, da alkalne baterije držijo dlje kot akumulatorske, potem je nekaj narobe z baterijami. To bi bila v bistvu dobra novica, saj so akumulatorske baterije neprimerno cenejše od digitalnih fotoaparatov. A raje ne upaj preveč, saj sem skoraj stoodstotno prepričan, da je krivec fotoaparat.

QBNOVA SISTEMA
Čiščenje registra

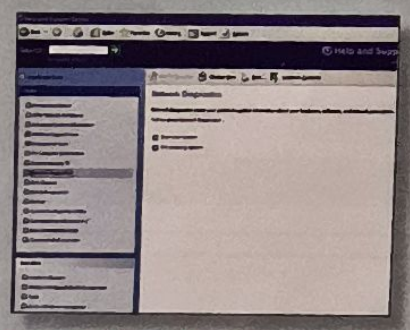
Predvidevam, da so v mojem sistemu sumljivi vnosi v registru. Kako lahko ločim potrebne vnose, ki jih zahteva Windows ME za normalno delovanje, in tiste, ki niso potrebni?

DAMIR

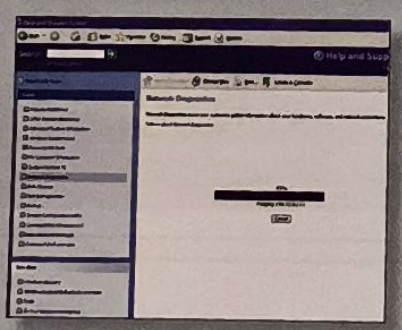
"Na zagonski čas vpliva število datotek DLL, ki jih mora Windows naložiti, ne pa število map, ki so na disku"

Lahko narediš tako, da kopiraš datoteki system.dat in user.dat, v katerih je shranjen register, zbrišeš mapo Windows in ponovno namestiš sistem. Nato namestiš vso programsko opremo, ki jo uporabljaš, in primerjaš novi datoteki system.dat in user.dat s starima. Razlike med obema ne bodo samo v škodljivih programih in virusih, saj boš najverjetneje našel samo kakšne osamele vnose, ki so ostali za programi, ki si jih bog ve kdaj že odstranil. Upam pa, da bo ta proces tako dolgotrajen in težaven, da boš sčasoma odkril, da ti poznavanje registra do zadnjega bita ne bo prav nič koristilo. Ko boš to odkril, boš končno skoraj dosegel razvojno stopnjo ostalih uporabnikov, ki se z registrom upravičeno ne obremenjujejo. "Skoraj" pa je v zgornji povedi zato, ker še vedno uporabljaš Windows ME, ki je po mojem mnenju ena najslabših različic Windows.

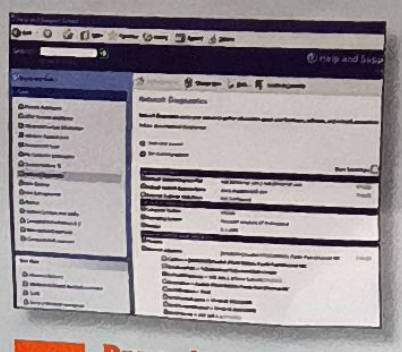
Diagnostika omrežja
Kaj storiti, ko omrežje ne deluje



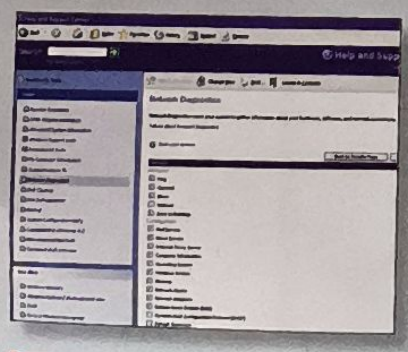
1 Zaženite diagnostiko
Orodje **Network Diagnostics** bo težavo odpravilo. Do njega lahko dostopate prek **Start → Help and Support → Use Tools**, omogoča pa pregled in iskanje težav. Kliknite na **Network Diagnostics** v seznamu na levi strani zaslona.



2 Začnite pregledovati
Kliknite na **Scan your system** in diagnostično orodje bo izvedlo nekaj osnovnih testov, kot je "pinganje" različnih strežnikov vašega ponudnika, izvajanje testov s podatkovnimi zankami za mrežno kartico in preverjanje Windows Internet Naming Service prek omrežja. Ko je testiranje končano, je čas, da nadaljujete.



1 Preverite rezultate
Poročilo, ki ga vrne orodje, omogoča brskanje po nastavitvah računalnika, s čimer lahko preverite, kateri od testov je spodletel. Naš sistem kaže, da ni odziva strežnika DNS, ki kaže na to, kako pomembno je Šesto pravilo odpravljanja težav: ne verjemite sporočilom o napakah v delujočem sistemu.



2 Prilagodite pregled
Če orodje za diagnostiko vztrajno prikazuje lažne pozitivne rezultate določenih testov zaradi specifičnih omrežnih nastavitev, kliknite na **Set scanning option** in takšne teste onemogočite. Z izbiro načina Verbose bo v poročilu veliko več vrednosti ključev iz registra, zato vsekakor ni za nepotrpežljive.

ORGANIZACIJA DISKA
Svete particije!

Gregor, strinjam se s tabo, da je shranjevanje datotek v mape odlična ideja, se pa ne strinjam s tvojim mnenjem o particioniranju. Sam verno particioniram. Kadar poganjam SpeedDisk ali defragmentiram, je vsekakor enostavneje, če to počnem na 20GB, namesto na 60GB (ali celo veliko več). Ko poženem ScanDisk, lahko izberem, katera particija naj se pregleda, namesto da bi čakal, da se pregledal cel 60GB disk. Zakaj bi čakal, da se opravijo stvari, ki niso potrebne? Najhuje pa je pri brisanju večjega števila datotek. V takem primeru običajno na prazen prostor zapišem ničle in disk defragmentiram. Razlika med defragmentiranjem 20GB ali 60GB je velikanska. Zato mi še enkrat pojasni, zakaj particioniranje nima "nobene prednosti".

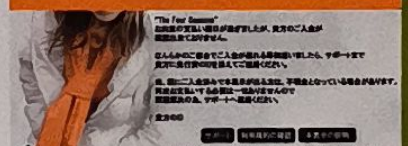
BREZIMNI

Uau. Tvoje pismo me je v bistvu kar prestrašilo. Če bi mi povedal, da particioniraš disk po dolgem in temeljitem razmisleku in tehtanju argumentov za in proti, bi lahko sesul celoten manifest z racionalnim argumentiranjem. Lahko bi ti povedal, da je defragmentiranje diska po vsakem brisanju praktično enako nesmiselno kot particioniranje. Lahko bi ti tudi pojasnil, da ScanDisk vzame smešno malo časa, kadar preverja datotečni sistem, če ga pa zaganjaš, da bi poiskal morebitne napake na disku, pa boš prav gotovo želel pregledati cel disk. Lahko bi ti tudi pojasnil, da na zagonske čase vplivajo velikost registra in število datotek, ki jih mora Windows naložiti, ne pa število map, ki so na disku.

Argumentiranje bi se nadaljevalo v tej smeri. V tvojem primeru pa bi bilo samo zapravljanje prostora v reviji. Ti namreč verno particioniraš. Verno?! Verjetno si želel uporabiti izraz "obsesivno", a ti ne odgovarjam zato. Rad bi samo opozoril vse ostale bralce, preden jih prime, da bi se začeli enako nesmiselno obnašati. **PCF**

Odgovori 1b, 2c, 3d, 4c, 5a

VIRUS MESECA
Preprečite novo računalniško pandemijo



Če se vaš PC okuži s tem virusom, samo brez panike, ker ga je moč enostavno odstraniti.

Ime Gurepirls
Vzdevki Trojan.gurepirls
Vrsta Trojanski konj
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <50
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič odkrit 5.12.2005

Simptomi
Gurepirls pošlje vaš e-naslov na www.puregirls.tv, vključno s seznamom naslovov iz vašega adresarja. Vaš naslov uporabi, da vas prijavi na pornografsko stran puregirls.tv, ostale naslove pa za ustvarjanje e-poštnega seznama, tako da bodo vaši prijatelji in poslovni partnerji prejeli cel kup e-sporočil s priponkami, okuženimi s tem trojanskim konjem. Proces ni enak kot pri širjenju črvov, saj se trojanski konj zanaša na lastnika računalnika spletne domene za pošiljanje sporočil, glede na informacije, ki jih pošilja nazaj. Za končnega uporabnika ta razlika v bistvu sploh ni pomembna.

Preventiva
Ali še vedno odpirate priponke v sporočilih, za katere ne veste, kaj so?

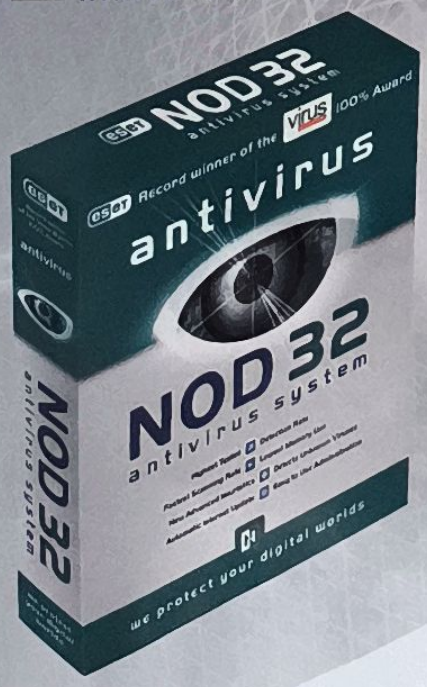
Zdravilo
Če ste okuženi z Gurepirls, se bo na zaslonu vsakih 30 sekund odprla slika z oglasom za omenjeno spletno stran, in sicer v japonščini. A ne skrbite, saj sama slika ni pornografska. Trojanskega konja lahko onemogočite tako, da iz mape System zbrišete datoteke acl.bmp, acl.ocx, aclservice.exe in acl. inf.

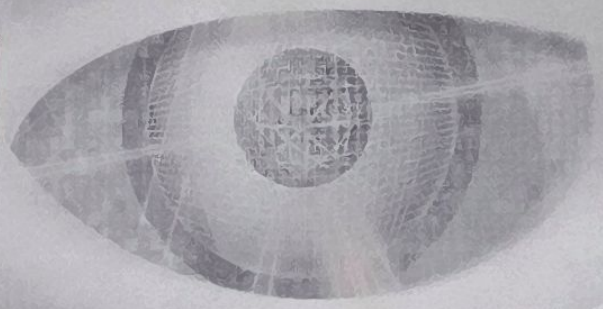
Več informacij
tinyurl.com/9axgz

En sam virus je dovolj, da ostanete brez vseh podatkov.

NOD32 na testiranjih Virus Bulletina že 8 let zapored ni izpustil niti enega in-the-wild virusa in ima rekordnih 36 Virus Bulletin priznanj za 100% detekcijo!

PROTIVDORNA ZAŠČITA!

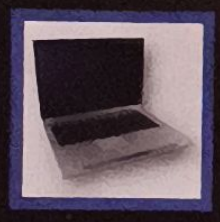




SI SPLET
SI SPLET d.o.o
Dolenjska c. 76
1000 Ljubljana
01 / 428 94 05
nod32@sisplet.com
www.nod32.si

NOD32
antivirus system

OUTPOSTPRO
FIREWALL
Najučinkovitejša protivdorna zaščita za domačo in poslovno rabo!
www.outpost.si



chiliGREEN
M570X8
394.900 SIT

chiliGREEN
M635
269.900 SIT

Dell
Inspiron 9300
445.920 SIT

Fujitsu Siemens
Amilo A7645
294.532 SIT

Fujitsu Siemens
Amilo M1451G
337.404 SIT

HP
nc6120
342.727 SIT

HP
nw8240
635.880 SIT

PRENOSNE RADOSTI

Saj vemo, da ste še vedno prepričani, da so notesniki popolnoma neuporabne naprave, zato vam predstavljamo 15 kandidatov, ki so vredni, da vržete oko nanje

Bili so časi (v bistvu še pred manj kot dvema letoma), ko je nakup notesnika pošteno izsesal še tako poln bančni račun. Razlika v ceni med namiznim računalnikom in notesnikom z vsaj približno primerljivimi specifikacijami je bila neverjetna – nekateri notesniki so stali celo dvakrat več kot namizni računalniki. V zadnjem letu dni pa se je razlika v ceni znatno zmanjšala. Danes je celo tako, da so notesniki, ki stanejo več kot 400 tisočakov, že prava redkost.

Padec v ceni pa je dramatično povišal popularnost notesnikov, in to celo do take mere, da je kar 40% prodanih računalnikov prav prenosne pasme. Maja lani je prodaja notesnikov v ZDA presegla prodajo namiznih računalnikov, letos pa bi se naj isto zgodilo tudi na trgih drugod po svetu.

Nizke cene pa niso edini razlog za to, da se trg spreminja, saj so mobilne tehnologije naredile ogromen korak naprej. Intel je na tem trgu prevzel vodstvo s tehnologijo Centrino, ki jo sestavljajo procesor Pentium M, nabor 915 in vmesnik za brezžično omrežno povezavo. Ta tehnologija omogoča dolgo avtonomijo baterije, odlične zmogljivosti in povezljivost v enem samem paketu. AMD je nekaj časa malce zaostajal, a je s procesorjem Turion ponudil 64-bitno procesiranje, s čimer je izzval Intel na krvav dvoboj.

Notesniki pa danes niso več namenjeni samo "resnemu" delu, saj tudi proizvajalci grafičnih kartic raziskujejo potenciale prenosnega igranja. Ko je vodilo PCI Express končno pristalo tudi v notesnikih, lahko z ATI-jevim čipom Mobility Radeon serije X ali nVidiinim čipom GeForce Go dobite sistem, ki se lahko po zmogljivostih kosa z marsikaterim namiznim računalnikom, a je znatno manjši in lažji. Pomislite tudi na to, ko boste naslednjič najemali delovno silo za prenašanje namiznega računalnika na LAN-zabavo.

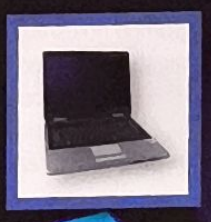
KAJ ISKATI

Seveda je notesnik danes mogoče dobiti že za manj kot 250 tisočakov, a smo se za ta test osredotočili na malce zmogljivejše stroje, razlog za to pa je očiten. Nekoliko dražji notesniki namreč ponujajo znatno več kot le zastarele tehnologije, zato pri delu ne boste omejeni le na obdelavo besedil ali preglednic.

Obstaja možnost, da razmišljate o nakupu notesnika, da bi imeli več prostora, ali pa mogoče želite kupiti dodaten računalnik, ki bi ga lahko uporabljali kjerkoli v stanovanju, medtem ko bi glavni "stroj" lepo počival v

Leo 2600
299.990 SIT

Prestigio Nobile 1530
289.900 SIT



Prestigio Nobile 1590W
334.000 SIT

SOLOnote 1559AL
315.760 SIT

SOLOnote 8050QDA
266.140 SIT

Toshiba Qosmio G20
676.800 SIT

Toshiba Satellite Pro M70
347.040 SIT

Toshiba Tecra A4
417.600 SIT

Slika Philip Sowels

delovni sobi. Za marsikaterega uporabnika je lahko preskok na notesnik precejšen podvig, še posebej za tiste, ki so trdno prepričani, da so zmogljivosti najpomembnejša stvar na svetu. To mogoče velja za namizne računalnike, v katere lahko stlačite najrazličnejšo strojno opremo, če želite, da bi bil notesnik kakorkoli igralno nadarjen, pa boste kaj hitro ugotovili, da je potrebno skleniti kak kompromis ali tri.

To seveda ne pomeni, da lahko kar pozabite na spodobne zmogljivosti. Težava je samo v tem, da morajo proizvajalci v izjemno majhno ohišje stlačiti komponente, ki bodo ponujale najboljše razmerje med prenosljivostjo in zmogljivostmi. Ogromno notesnikov že ima vodilo PCI-E in gigabitno mrežno kartico, kar nekaj pa jih že uporablja pomnilnik DDR2.

Ko izbirate primeren notesnik zase, je najprej dobro razmisliti, kaj boste z njim počeli med napajanji. Nesmiselno je kupovati kak ultra-tanek notesnik z neverjetno avtonomijo baterije, če pa bo ves čas priklopljen v električno omrežje.

Večina notesnikov na tokratnem testu je težka okoli tri kilograme. Še pred nekaj leti bi bili več kot zadovoljni s tako težko prenosno napravo, danes pa skoraj ne več. A vedite, da so ultra-prenosni notesniki precej dragi (glede na zmogljivosti so znatno dražji od težjih), zato se večina notesnikov na tem testu uvršča med malce manj prenosne.

Ko je govora o kvaliteti izdelave, boste opazili, da smo bili pri testiranju izjemno pozorni na udobje med uporabo. Za razliko od namiznih računalnikov pri notesnikih ne boste imeli možnosti izbire tipkovnice in zaslona, zato vsekakor poskrbite, da vam bosta oba všeč.

V zadnjih nekaj letih so proizvajalci notesnikov znatno izboljšali tipkovnice, tako da so zdaj vse primerno velike za udobno uporabo. Zasloni pa tehnološko še bolj napredujejo. Najnovejšim zaslonom pravimo zasloni IPS, gre pa za klasične zaslone TFT, ki jim je dodana še ena plast, da je slika ostrejša in bolj kontrastna. Pomanjkljivost takšnih zaslonov pa je predvsem v tem, da so precej odbojni, tako da jih ni ravno prijetno uporabljati, če je vanje usmerjen kak vir svetlobe. Zato je toliko bolj nenavadno, da se takšni zasloni tržijo kot "protiodsevni". Izraz pa je industrijski standard, zato smo se ga odločili uporabljati za vse tovrstne zaslone, čeprav so različni proizvajalci lastne izdelke drugače poimenovali.

"Preskok na notesnik je lahko precejšen podvig, sploh če ste prepričani, da so zmogljivosti najpomembnejše"

Verjetno vas zdaj zanima, zakaj so zasloni IPS tako popularni. Enostaven odgovor na to je kvaliteta slike. Ko boste tak zaslon videli pri delu, vam bo ta popularnost kristalno jasna.

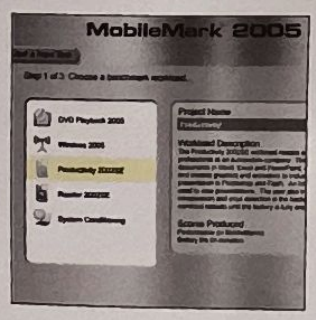
Ste se torej odločili, da je čas za notesnik, in vas naši nasveti še niso prestrašili? Dobro, saj smo si tokrat ogledali 15 notesnikov, velikih najmanj 15 palcev, ki ponujajo prav vse, kar želite, pa še prenašati jih je mogoče naokoli.

KAKO SMO TESTIRALI

Pri nakupu primernega notesnika niso pomembne samo specifikacije. Kvaliteta izdelave in prenosljivost sta prav tako ključna.

Prenosljivost

Pri izbiri notesnika se nam zdi prenosljivost precej pomembna. Konec koncev nima smisla odštevati celega kupa denarja za prenosni računalnik, ki ga ni nič laže prenašati kot namiznega, če ta ne ponuja vsaj približno enako. Zato smo primerjali težo celotnega računalnika z njegovimi zmogljivostmi.



Zmogljivosti

Moč ljubimo in vsak, ki ga skrbi, da mu notesnik ne bo ponudil vsega, kar mu omogoča namizni računalnik, prav gotovo ne bo zadovoljen, dokler ne bo videl rezultatov testov. Zato smo se poigrali z različnimi popularnimi programi za merjenje zmogljivosti.

Vrednost za denar

Naš naslednji kriterij je, kaj notesnik za zahtevano vsoto ponuja. Večina notesnikov na tokratnem testu ne spada v najvišji cenovni razred, zato tudi nimajo skritih priboljškov, ki bi izboljšali izkušnjo. Dodatne točke smo torej dodeljevali tudi na račun strojnih lastnosti in drugih dodatkov..

3D grafika

Priznajmo si: vsi imamo radi igre in vsi želimo vedeti, kako zmogljiv je naš računalnik. Zato smo seveda testirali tudi grafične zmogljivosti vsakega notesnika. Na tem področju zmogljivejši notesniki so torej dobili višje ocene, tisti, katerih zmogljivosti so nižje od inteligenčnega količnika super-manekenke, pa so prejeli nižjo oceno. Za testiranje teh zmogljivosti smo uporabili *3DMark 2005*.

Kaj pa nadgradnja?

Kako enostavno je izboljšati zmogljivost notesnika?

Vsi smo doslej že grešili: preprosto pride čas, ko si preprosto zaželimo (pa ne zato, ker bi bilo nujno) izboljšati delovanje sistema. Nadgradnja namiznega računalnika je relativno enostavna, je pa zato nadgradnja notesnika precej omejena. Vsi sistemi so zasnovani tako, da so optimalno hlajeni, zato kar pozabite, da bi preprosto izvlekli eno komponento in jo nadomestili z drugo. Časi, ko so proizvajalci sami spajkali procesorje in grafične čipe na osnovne plošče, so že mimo, a je večina osnovnih plošč prirejena za specifične modele, zato zamenjava plošče za novejšo in zmogljivejšo preprosto ne pride v poštev.

Proizvajalci večinoma poskrbijo, da je dostop do pomnilniških rež in trdega diska vedno omogočen, in to sta tudi edini komponenti notesnika, ki ju lahko zamenjate oziroma nadgradite.

Zadnje čase se tudi veliko govori o možnosti zamenjave grafičnih čipov. Zdaj, ko je na voljo vodilo PCI-Express za notesnike, je to teoretično seveda možno, a boste nov čip za nadgradnjo le težko staknili. Večina proizvajalcev pravi, da je grafične čipe v njihovih notesnikih sicer mogoče zamenjati, a je za kaj takega notesnik potrebno poslati v tovarno, takšna nadgradnja pa je lahko tudi božjastno draga.

Nadgrajevanje notesnikov je močno omejeno.

chiliGREEN M570X8

Dober nakup PCFormat

Cena 394.900 SIT **Na spletu** www.chiligreen.com **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Prvi od treh notesnikov chiliGREEN na testu je eden najzmogljivejših modelov tega podjetja. Če na hitro vržete oko na specifikacije, vam bo takoj jasno, da gre za prav impresivno zverino, ki seveda spada med tiste notesnike, ki niso najbolj prenosni. Gre namreč za 17-palčni širokozaslonski model, ki pa ga ne krasi samo velikost. Za prikaz slike skrbi namreč ATI-jev grafični čip X800 XT s kar 256MB pomnilnika. To seveda pomeni, da se od iger s tem Chiligreenom ni treba posloviti.

Sam zaslon je eden tistih ISP zadev, ki izboljša globino in ostrino slike, in sicer Glare Type. Žal pa se po kvaliteti slike ne more kosati z zasloni, ki jih uporabljajo večja imena v industriji, konkretneje Toshiba, ki je po tej plati daleč najboljša na tem testu. Res pa je, da je zaslon daleč od tega, da bi bil slab, le slika je nekoliko bleda v primerjavi z ostalimi.

Po ergonomski plati pa spada M570X8 med boljše notesnike na tem testu. Tipkovnica je odlična in dobro vpeta, ker je sam notesnik precej širok, pa so pri chiliGREEN-u dodali še numerični del tipkovnice.

Gre torej za glomazen, a izjemno zmogljiv notesnik, ki ga sicer ni enostavno nositi, je pa zato več kot spodobna zamenjava za namizni računalnik.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,73GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X800 XT, 256MB**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**80GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**17-palčni, 1440 x 900**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1**

89% **PCF pravi...** "Izjemno zmogljiv velikan z nekaj zanimivimi oblikovnimi prijemi in fantastično ceno."

chiliGREEN M635

Cena 269.900 SIT **Na spletu** www.chiligreen.com **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Drugi chiliGREEN-ov notesnik na tem supertestu poganja AMD-jev 64-bitni procesor Turion, kar pomeni, da ima notesnik kar precejšnjo prednost pri poganjanju 64-bitnih aplikacij, kar je tudi pokazal na testu, še posebej v *Photoshopu*. Grafični čip je ATI-jev X700 s 128MB pomnilnika, ki omogoča tudi dokaj gladko igranje, a je celotna konfiguracija znatno manj zmogljiva kot pri M570, se pa notesnik zato odkupi z nižjo težo, kar pomeni, da je veliko primernejši za delo na poti.

Zaslon je prav tako Glare Type kot pri "velikem" M570, a nas še vedno moti, da slika ni tako živa kot pri nekaterih tekmecih s tega supertesta. Notesnik tudi ni imel vgrajenega vmesnika za omrežno povezavo, a se še odločamo, če mu bomo to res šteli v škodo. Kartica je namreč priložena v paketu, tako da je ni treba uporabljati, če je pač ne rabite. Dobro, pri večini notesnikov je mogoče vmesnik izklopiti, tako da smo spet na istem. Če povzamemo: M635 je preveč povprečen notesnik, da bi ga lahko res pohvalili, a je istočasno toliko zmogljiv, da ga tudi grajati ne moremo. Zlato povprečje.

PODROBNOSTI

Procesor	**Turion 64, 1,8GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X700 XT, 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR**
Disk	**60GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, FIR**
Zaslon	**15,4-palčni 1280 x 800**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1, kartica Wi-Fi**

79% **PCF pravi...** "Povprečen kot igralni računalnik, a pošteno zmogljiv kot delovni stroj"

Dell Inspiron 9300

Dober nakup PCFormat

Cena 445.920 SIT **Na spletu** www.dell.com **Testiranje omogočil** www.fmc.si

Dellov notesnik prav tako spada med velikane tega testa, saj gre za 17-palčni model. Oblikovno je odlično rešen in lep na pogled, tako da ne bo kazil nobenega prostora, v katerem ga boste postavili (premikali pa ga najverjetneje ne boste veliko naokoli, saj je težek kar slabe štiri kilograme).

Zaslon je odličen. Slika je ostra in jasna, pa tudi nad vidnim kotom se ne moremo pritoževati. Ergonomično je prav tako odlično rešen, saj je tipkovnica odlična, res pa je, da ga ni udobno balansirati v naročju, ker je za to preprosto pretežek.

Edina težava, ki jo imamo s tem notesnikom, je dejstvo, da gre za dokaj mešan blagoslov. Na eni strani so odlične specifikacije, videz, zaslon in ergonomija, na drugi pa grafična kartica, ki tega preprosto ne dosega. Čip X300 ni med najbolj briljantnimi, vsaj kar zadeva igre ne. Če igre niso sestavni del vašega bivanja z računalnikom, je tale model ena boljših izbir, drugače pa raje poiščite kakšnega z boljšim grafičnim čipom.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,86GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X300, 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**80GB**
Razširitve	**6x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, DVI, S-Video**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**17-palčni, 1920 x 1200**
Dodatno	**Čitalec kartic SD**

88% **PCF pravi...** "Izjemen multimedijski center, malce manj izjemen igralni stroj."

Fujitsu Siemens Amilo A7645

Cena 294.532 SIT Na spletu www.fujitsu-siemens.com Testiranje omogočil Siemens, 01 474 62 55

Notesniki Amilo podjetja Fujitsu Siemens spadajo med tiste, o katerih se ne moremo prav odločiti. Za modele LifeBook smo trdno prepričani, da so odlični, tile pa znajo biti včasih mešan blagoslov. Prav zato smo toliko bolj radovedno preverili, kako se obnese tale.

Zmogljivostno ni ravno kralj, a je treba vedeti, da gre za notesnik, ki je zelo očitno namenjen delu, o čemer priča tudi integriran grafični čip, ki si pomnilnik deli s sistemom.

Ergonomsko notesniku sicer ne moremo ničesar očitati, moramo pa priznati, da nam sledna ploščica ni bila všeč in da je zaslon preveč povprečen, da bi nas uspel navdušiti, še posebej zato, ker je konkurenca na tem supertestu precej močna (celo v lastnih vrstah, kot lahko preberete v naslednjem opisu). Je pa res, da ima ta Amilo na račun omenjenega seveda prednost pri avtonomiji, saj nima ogromnega zaslona in požrešnega grafičnega čipa, ki bi baterijo spila v pol ure, težek pa je dobra dva kilograma, tako da tudi pri prenašanju ni težav. Za nameček pa je še prav privlačen na pogled, tako da vam nikjer ne bo treba nerodno pokašljevati.

PODROBNOSTI

Procesor	**Turion64 1,8GHz**
Grafika	**SiS M760, 128 MB deljenega pomnilnika**
Pomnilnik	**512MB DDR**
Disk	**80GB**
Razširitve	**3x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15-palčni, 1280 x 768**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1**

79% **PCF pravi...** "Multimedijski stroj vsekakor ni, je pa odličen za vsa ostala opravila."

Fujitsu Siemens Amilo M1451G

Cena 337.404 SIT Na spletu www.fujitsu-siemens.com Testiranje omogočil Siemens, 01 474 62 55

Drugi Amilo na našem testu pa poje malce drugačno pesem. Še vedno gre sicer za 15-palčni model (15,4-palčni, če smo natančni, saj je široke sorte), ki pa je že bolj prijazen do ljubiteljev zabave in občasnih igralcev. Integrirana grafična kartica je sicer ATI-jev X300, za katero smo že ugotovili, da ni prav nič posebnega, a je vsekakor neprimerno boljša od katerekoli integrirane rešitve, ki sistemu odtujuje pomnilnik. Zaslon je prav tako znatno boljši – gre za tisto fino zadevo, ki daje sliki dodatno ostrino in globino, in ki ji vsak proizvajalec pravi po svoje. Pri Fujitsu Siemensu gre za Crystal View, obnese se pa znatno bolje kot chiliGREEN-ova rešitev. Slika je jasna in ostra, delo z notesnikom pa je izjemno udobno. Zmogljivostno bi ga uvrstili nekam malce nad zlato sredino, ga je pa pravo veselje uporabljati za gledanje filmov (žal le s slušalkami ali zunanjimi zvočniki, ker vgrajeni niso kos takšni nalogi).

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,73GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X300. 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR**
Disk	**80GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, S-Video, PCMCIA, VGA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15,4-palčni, 1280 x 800**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1**

Vredno ogleda PCFormat

83% **PCF pravi...** "Simpatičen in zmogljiv notesnik, ki pa ni prava zamenjava za igralni računalnik."

HP nc6120

Cena 342.727 SIT Na spletu www.hp.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

HP ne slovi po notesnikih za zabavo, to je znano. Tako ima ta model nc6120 integriran Intelov grafični čip, ki si seveda prisvaja del sistemskega pomnilnika. Zaslon je sicer dober, a smo se že malce razvadili s celo vrsto premazov in podobnih žavb zaslonov ISP, da nam kljub krasni sliki deluje nekoliko pusto.

Notesnik pa svojo pravo naravo pokaže pri ergonomiji. Tipkovnica je preprosto neverjetna, sledna ploščica in pripadajoči gumbi pa so odlično rešeni. S tem notesnikom je delo preprosto fantazija. Tudi prostora za zapestja je dovolj, čeprav gre za klasičen 15-palčni model (hej, širši so bolj udobni, kaj moremo?).

Še ena fina lastnost, ki razkriva delovno naravnanost nc6120 je prenosljivost. Notesnik je izjemno tanek in presenetljivo lahek (2,75kg je bilo presenetljivo enostavno prenašati naokoli). Zabavni center ali igralni stroj sicer ne bo (čeprav bo prenesel marsikatero igro in prav vsak film, ki ni kodiran v ravno najvišji ločljivosti pod soncem, da ne boste narobe razumeli), bo pa več kot odlično služil kot delovni pomočnik.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,86GHz**
Grafika	**Intel 915GM, deljen pomnilnik**
Pomnilnik	**512MB DDR**
Disk	**80GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, paralelni, VGA, serijski**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi, Bletooth, FIR**
Zaslon	**15-palčni, 1024 x 768**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1**

80% **PCF pravi...** "Notesnik, ki je zelo očitno namenjen delu, kar opravlja neverjetno dobro."

HP nw8240

Vredno ogleda PCFormat

Cena 635.880 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

No, nw8240 pa je že drugačna zgodba, vsaj za zabave lačne v uredništvu *PCFormata*. Gre še vedno za delovni notesnik, a z neprimerno boljšim grafičnim čipom (FireGL V5000 je sorodnik Radeona X700, za tiste, ki niste vedeli, prirejen pa ni za igre, temveč prav za oblikovanje, predvsem CAD), ki ima še eno dodatno prednost, in sicer izjemno nizko porabo v primerjavi z večino samostojnih grafičnih čipov. Res pa je, da iger FireGL ne prenese najbolje, saj je v bistvu prav namenjen oblikovalcem. In ni razloga, da si oblikovalci tega notesnika ne bi omislili, saj je prav besno dobro opremljen, istočasno pa ni ne prevelik ne pretežek, tako da tudi s prenašanjem ni prav nobenih težav.

Zaslon je v bistvu enak kot pri nc6120 (z znatno višjo ločljivostjo in senzorjem za ambientalno svetlobo, ki dejansko deluje), kar torej pomeni, da sicer ni nič posebnega, a ima izjemen vidni kot in odlično sliko. Tipkovnica in sledna ploščica sta sanjski, ker je širokozaslonski, pa je z njim tudi bolj zabavno in udobno delati.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 2,13GHz**
Grafika	**Mobility FireGL V5000, 128MB**
Pomnilnik	**1GB DDR2**
Disk	**60GB**
Razširitve	**3x USB 2.0, FireWire, S-Video, PCMCIA, serijski, VGA**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi, Bletooth, FIR**
Zaslon	**15,4-palčni, 1920 x 1200**
Dodatno	**Čitalec kartic SD**

87% **PCF pravi...** "Veseli ga bodo predvsem mobilni oblikovalci. Je nekoliko predrag za naš okus."

Leo 2600

Cena 299.990 SIT **Na spletu** www.chip.si **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Notesnik Leo, edini predstavnik te blagovne znamke na tokratnem testu, spada med povprečno opremljene notesnike. Grafična kartica in (pohvalna) količina pomnilnika pomenita, da ne bo ravno umrl pri kakšni strojno zahtevnejši igri ali aplikaciji, to je pa pravzaprav vse, kar od notesnika pričakujemo.

Po ergonomski plati ima Leo to nesrečo, da ni širokozaslonski, kar pomeni, da je manj udoben za delo od slednjih. Moti nas tudi, da so stranice notesnika precej ostre, tako da se naša zapestja niso najbolje počutila med delom (pač radi tipkamo bolj "na široko"). Zaslon je čisto spodoben, a prav tako povprečen, enako velja pa tudi za tipkovnico.

Poleg spodobnih specifikacij pa ima Leo 2600 še eno odlično lastnost – tehta namreč le dobra dva kilograma in pol, kar pomeni, da spada med tiste notesnike na tokratnem testu, ki jih je najlaže prenašati, in to brez sklepanja kakšnih očitnih kompromisov pri specifikacijah

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,7GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X700 , 128MB**
Pomnilnik	**1GB DDR2**
Disk	**80GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15-palčni, 1400 x 1050**
Dodatno	**Čitalec kartic 3v1**

80% **PCF pravi...** "Lahek in tanek ter precej zmogljiv. V bistvu pravo malo presenečenje."

Prestigio Nobile 1530

Cena 289.900 SIT **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Notesniki Prestigio so že znani na slovenskem trgu. Najprej smo na njih gledali precej dvomljivo, v zadnjem letu pa so se razvili v kar poštene prenosne računalnike, ki so vse bolje opremljeni in vse bolj privlačni na pogled. Prvi od obeh je prav solidno opremljeni Nobile 1530 (vrzite oko na specifikacije), ki ga je pravo veselje uporabljati. Z ergonomskega vidika bi se lahko marsikateri notesnik tega cenovnega razreda marsičesa naučil. Tipkovnica je prijetna za uporabo in dobro vpeta, zaslon pa je prav simpatičen, z živimi barvami in spodobnim kontrastom. Res pa je, da mu malce zmanjka sape pri vidnem kotu. Za vodoravnega se ne bi pritoževali, ker je notesnik konec koncev primarno namenjen enemu uporabniku naenkrat, moti nas namreč navpični vidni kot, ki pa ni ravno vzoren, je pa boljši kot pri večini drugih modelov tega razreda na testu. Gre pa vseeno za precej vsestranski notesnik, ki bo znal prebaviti tudi marsikatero igro.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,86GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X700, 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**80GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, VGA, S-Video**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15-palčni, 1400 x 1050**
Dodatno	**Čitalec kartic 3v1**

79% **PCF pravi...** "Dobro opremljen notesnik za privlačno ceno.."

Prestigio Nobile 1590w

Dober nakup PCFormat

Cena 334.000 SIT **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Drugi notesnik Prestigio na testu je podobno opremljen kot Nobile 1530, a ima nekaj dodatnih prednosti. Prva je seveda ta, da ima širok zaslon, kar pomeni bolj udobno delo. Če doslej še niste povlekli paralel med velikostjo zaslona in ergonomijo, naj vam povemo, da širši zaslon pomeni, da je širši tudi spodnji del notesnika, ko oboje seštejemo, pa je rezultat tak, da je delo s širšimi notesniki prijetnejše. Zelo enostavna enačba.

Zaradi samih specifikacij nikomur ne bo padla čeljust po tleh, a je notesnik vseeno dovolj dobro opremljen tako za resno delo, kot tudi za zabavo. Grafična kartica bo prežvečila tudi kakšno novejšo igro, za dodatno zabavo (in bolj prijetno delo) pa je vgrajena tudi TV kartica. Tipkovnica je prijetna za delo in dobro vpeta, notesnik pa je izjemno tanek, tako je delo udobno tudi v naročju (debelejši notesniki namreč niso tako prijazni za popotnike).

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,86GHz**
Grafika	**GeForce Go 6600, 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**80GB**
Razširitve	**3x USB 2.0, S-Video, FireWire, PCMCIA, VGA**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi, Bluetooth**
Zaslon	**15.4-palčni, 1680 x 1050**
Dodatno	**TV kartica**

81% **PCF pravi...** "Simpatičen notesnik, ki sicer ne bo obračal glav, bo pa prijeten za delo in zabavo."

SOLOnote 1559AL

Cena 315.760 SIT **Na spletu** www.elkotex.si **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Notesnike SOLOnote smo vam doslej tudi že predstavili. Model 1559AL zmogljivostno spada v zlato (oziroma sivo, odvisno od zornega kota) sredino, kar pomeni, da ne izstopa po prav ničemer, istočasno pa po tej plati nimamo prav nobenega razloga, da bi vam nakup resno odsvetovali.

Kljub čisto solidnim specifikacijam pa imamo vseeno razlog, da vaš pogled obrnemo v drugo smer, če ne drugam, pa vsaj na drugi model SOLOnote na tem testu. 1559AL je namreč vse prej kot robusten in na testu nismo dobili ravno občutka, da bo sploh zdržal tistih nekaj ur obdelave. Tipkovnica ni bila najbolje vpeta in se je na sredini bočila, samo ohišje pa je delovalo preveč plastično. Notesnik se od množice ne loči niti po zaslonu, saj gre za čisto običajni TFT, s katerim sicer ni nič narobe, a smo videli že kar nekaj boljših.

V vseh ostalih pogledih pa gre za povprečen notesnik, ki bo brez težav prebavil tudi kakšno novejšo igro, a pred nakupom preverite, če je dobro sestavljen, za vsak slučaj.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,73GHz**
Grafika	**GeForce Go 6600 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR**
Disk	**80GB**
Razširitve	**3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15-palčni, 1400 x 1050**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1**

72% **PCF pravi...** "Sicer spodobne specifikacije, a znatno manj spodobna izdelava."

SOLOnote 8050QDA

Cena 266.140 SIT **Na spletu** www.elkotex.si **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Drugi notesnik SOLOnote na tokratnem testu pa nas je že bolj prepričal. Je sicer znatno skromneje opremljen kot 1559AL, a je tudi znatno bolj robusten. Tipkovnica je dobro vpeta in ohišje je bolje izdelano, tako da je uporaba notesnika znatno prijetnejša. Samo udobje pri delu lahko pripišemo tudi dejstvu, da gre za širokozaslonski model, kar pomeni, da je veliko več prostora za zapestja.

Ergonomsko notesniku torej ne bi mogli veliko očitati, saj je prav prijeten za delo, v bistvu pa se ne bi mogli razpisati o prav nobeni lastnosti, ker je preprosto takšna siva miška, da po ničemer ne izstopa. Pred pol leta bi lahko bil pravi igralni stroj, zdaj bi ga pa novejše igre pošteno upehale, po nobeni plati ne bi mogli reči, da je slab, a nima prav nobene lastnosti, da bi lahko pokukal iz poplave sorodnih notesnikov. Če potrebujete spodoben notesnik za delo, vam ga v bistvu sploh ne bi mogli odsvetovati – ravno nasprotno.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,6GHz**
Grafika	**GeForce Go 6200. 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**60GB**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, VGA, DVI, S-Video, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-RW**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15-palčni, 1280 x 800**
Dodatno	**Čitalec kartic 4v1**

75% **PCF pravi...** "Čisto povprečen, a čisto spodoben notesnik, ki je vreden ogleda."

Toshiba Qosmio G20-127

Izbor uredništva PCFormat

Cena 676.800 SIT Na spletu www.toshiba-europe.com Testiranje omogočil Inea, 01 513 81 00

No, pa smo prišli do notesnika, ki je očitno postavil zmogljivostne standarde za ta test. Notesnike Qosmio smo vam doslej že večkrat predstavili, zato je jasno, da gre tudi v tem primeru za širok notesnik z noro dobrim zaslonom (slika, ki jo da TruBrite bo vrgla še tako trmasto zaprte čeljusti po tleh), ki je tokrat 17-palčni, za dodaten "šik" faktor pa poskrbijo še krmilni gumbi pod zaslonom, ki zdaj niso več gumbi, temveč senzorčki, ki zaznavajo dotik. Cel notesnik je oblečen v lakasto črnino, kar pa ni dobra ideja. Težava je namreč v tem, da je notesnik že po pol ure dela videti, kot da ste ga cel dan vlačili po blatu, ker se na ohišju pozna čisto vsaka najmanjša pikica.

Če odmislimo nore zmogljivosti, lahko povemo, da je ta Qosmio še vedno prijeten za delo, a ne v naročju. Je namreč preprosto preveč glomazen za kaj takega. Njegovo mesto je na mizi (kjer je tudi veliko prijetneje gledati televizijski program, saj ima vgrajeno tudi TV kartico).

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 2.13GHz**
Grafika	**GeForce Go 6600, 128MB**
Pomnilnik	**1GB DDR2**
Disk	**2x 100GB (RAID)**
Razširitve	**4x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**17,4-palčni, 1440 x 900**
Dodatno	**Čitalec kartic 5v1**

92% **PCF pravi...** "Fenomenalen notesnik, le na dotik je ohišje malce preobčutljivo. No, pa drag je."

Toshiba Satellite Pro M70-220

Cena 347.040 SIT Na spletu www.toshiba-europe.com Testiranje omogočil Inea, 01 513 81 00

Satellite Pro je Toshibina serija poslovnih notesnikov, ki se bo očitno kmalu na smrt stepla z notesniki za manj "poslovno" rabo, saj postaja vedno bolj prijazna za domačega uporabnika, sploh po zabavni plati. Oblikovno dobro rešeno ohišje namreč skriva prav pošteno konfiguracijo, ki ji do prebavljanja strojno zahtevnejših iger manjka samo poštena grafična kartica (na tem mestu vam bomo prihranili izjavo, da Intelov grafični čip, ki nosi ime Extreme, ni prav nič ekstremen – eee... no, skoraj vam jo bomo prihranili).

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 1,86GHz**
Grafika	**Intel 915GM, deljen pomnilnik**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**60GB**
Razširitve	**3x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi**
Zaslon	**15,4-palčni, 1280 x 800**
Dodatno	**Čitalec kartic 5v1**

Zaslon na tem notesniku je Toshibin TruBrite, kar pomeni, da je slika izjemna, mu pa žal manjka tiste surove moči, da bi tak zaslon resnično izkoristil. V bistvu nas zanima logika takšne odločitve. Tecra A4 je znatno bolje opremljen notesnik, še posebej za multimedijske peripetije, ki bi lahko tak zaslon neprimerno bolj izkoristil, pa ga nima... Dobro, vrnimo se k opisovanju pravega modela – je lep, zmogljiv in prenosen, za delo je fantazija, za igre znatno manj.

82% **PCF pravi...** "Odličen notesnik za delo, manj odličen za igranje. Zaslon še vedno ni logičen."

Dober nakup PCFormat

Toshiba Tecra A4-230

Cena 417.600 SIT Na spletu www.toshiba-europe.com Testiranje omogočil Inea, 01 513 81 00

Pa smo prišli do zadnjega notesnika na testu. Če še vedno ne veste, čemu smo pri prejšnjem opisu bluzili o zaslonih, primerjajte specifikacije obeh notesnikov. Tale Tecra je zelo očitno prava mala multimedijska pošast, s katero je gledanje filmov in igranje iger šala mala, a ni tako odlično, kot bi lahko bilo. Zasloni TruBrite namreč znatno prispevajo k izkušnji, ki brez primernega zaslona pač ni tisto, kar bi lahko bila oziroma bi morala biti.

Tecro A4 pa je pravo veselje uporabljati, bi pa bilo to veselje pri vseh Toshibinih notesnikih še veliko večje, če bi bila tipka Windows na tipkovnici tam, kjer jo običajni smrtniki pričakujemo. To je še ena stvar, ki nam pri vseh Toshibinih notesnikih sploh ni jasna. Notesnik svojo poslovno naravnanost kaže tudi z vmesnikoma za infrardečo povezavo in Bluetooth, ker še zdaleč ni težek ali neroden za uporabo pa tudi prenašanje ne bo problematično. Ampak res... v čem je finta, da nima TruBrite? In avtonomija ni dovolj dober izgovor.

PODROBNOSTI

Procesor	**Pentium M 2,0GHz**
Grafika	**Mobility Radeon X700, 128MB**
Pomnilnik	**512MB DDR2**
Disk	**80GB**
Razširitve	**3x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA**
Optična enota	**DVD+/-DL**
Povezljivost	**Mreža, modem, Wi-Fi, FIR, Bluetooth**
Zaslon	**15,4-palčni, 1280 x 800**
Dodatno	**Čitalec kartic 5v1**

87% **PCF pravi...** "Odlično opremljen notesnik, ki se pretvarja, da je namenjen poslovnežem."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne podrobnosti v drobnem tisku v eni sami tabeli

	394.900 SIT chiliGREEN M570X8	269.900 SIT chiliGREEN M635	445.920 SIT Dell Inspiron 9300	294.532 SIT Fujitsu Siemens Amilo A7645	337.404 SIT Fujitsu Siemens Amilo M1451G
	89%	79%	88%	79%	83%
Procesor	Pentium M 1,73GHz	Turion 64, 1,8GHz	Pentium M, 1,86GHz	Turion 64 1,8GHz	Pentium M 1,73GHz
Grafika	Mobility Radeon X800 XT, 256MB	Mobility Radeon X700, 128MB	Mobility Radeon X300, 128MB	SiS M760, 128 MB deljenega pomnilnika	Mobility Radeon X300, 128MB
Pomnilnik	512MB DDR2	512MB DDR	512MB DDR2	512MB DDR	512MB DDR
Disk	80GB	60GB	80GB	80GB	80GB
Razširitve	4x USB 2.0, FireWire, PCMCIA	4x USB 2.0, FireWire	6x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, DVI, S-Video	3x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA	4x USB 2.0, FireWire, S-Video, PCMCIA, VGA
Optična enota	DVD+/-DL	DVD+/-DL	DVD+/-RW	DVD+/-DL	DVD+/-DL
Povezljivost	Mreža, modem, Wi-Fi	Mreža, modem, FIR	Mreža, modem, Wi-Fi	Mreža, modem, Wi-Fi	Modem, mreža, Wi-Fi
Zaslon	17-palčni, 1440 x 900	15,4-palčni, 1280 x 800	17-palčni, 1920 x 1200	15-palčni, 1280 x 768	15,4-palčni, 1280 x 800
Nabor	Intel 915P	Radeon Xpress 200	Intel 915PM	SiS M760	Intel 915GM
Dodatno	Čitalec kartic 4v1	Kartica Wi-Fi, čitalec kartic 3v1	Čitalec kartic SD	Čitalec kartic 4v1	Čitalec kartic SD
Teža	4,3kg	2,8kg	3,6kg	2,75kg	2,8kg

	315.760 SIT SOLOnote 1559AL	266.140 SIT SOLOnote 8050QDA	676.800 SIT Toshiba Qosmio G20-127	347.040 SIT Toshiba Satellite Pro M70-220	417.600 SIT Toshiba Tecra A4-230
	72%	75%	92%	82%	87%
Procesor	Pentium M 1,73GHz	Pentium M 1,6GHz	Pentium M 2,13GHz	Pentium M 1,86GHz	Pentium M, 2.0GHz
Grafika	GeForce Go 6600 128MB	GeForce Go 6200, 128MB	GeForce Go 6600, 128MB	Mobile Intel 915GM, deljen pomnilnik	Mobility Radeon X700, 128MB
Pomnilnik	512MB DDR	512MB DDR2	1GB, DDR2	512MB DDR2	512MB DDR2
Disk	80GB	60GB	2x 100GB (RAID)	60GB	80GB
Razširitve	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video	4x USB 2.0, FireWire, VGA, DVI, S-Video, PCMCIA	4x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA	3x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA	3x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA
Optična enota	DVD+/-RW	DVD+/-RW	DVD+/-RW DL	DVD+/-DL	DVD+/-DL
Povezljivost	Mreža, modem, Wi-Fi	Mreža, modem, Wi-Fi	Mreža, modem, Wi-Fi	Mreža, modem, Wi-Fi	Mreža, modem, Wi-Fi, FIR, Bluetooth
Zaslon	15-palčni, 1400 x 1050	15,4-palčni, 1280 x 800	17,4-palčni, 1440 x 900	15,4-palčni, 1280 x 800	15,4-palčni, 1280 x 800
Nabor	Intel 915GM	Intel 915GM	Intel 915P	Intel 915GM	Intel 915PM
Dodatno	Čitalec kartic 4v1	Čitalec kartic 4v1	TV kartica, čitalec kartic 5v1	Čitalec kartic 5v1	Čitalec kartic 5v1
Teža	2,8kg	2,7kg	4,3kg	2,71kg	2,8kg

	342.727 SIT	635.880 SIT	299.990 SIT	289.900 SIT	334.000 SIT	
	HP nc6120	HP nw8240	Leo 2600	Prestigio Nobile 1530	Prestigio Nobile 1590w	
	80%	87%	80%	79%	81%	
	Pentium M 1,86GHz	Pentium M 2,13GHz	Pentium M 1,7GHz	Pentium M 1,86GHz	Pentim M 1,86GHz	Procesor
	915GM, 128MB deljenega pomnilnika	Mobility FireGL V5000, 128MB	Mobility Radeon X700, 128MB	Mobility Radeon X700, 128MB	1.280 x 1.024	Grafika
	512MB DDR	1GB DDR	1GB DDR2	512MB DDR2	512MB DDR2	Pomnilnik
	80GB	60GB	80GB	80GB	80GB	Disk
	4x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, paralelni, VGA, serijski	3x USB 2.0, FireWire, S-Video, PCMCIA, serijski, VGA	4x USB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, PCMCIA	4x USB 2.0, FireWire, VGA, S-Video	3x USB 2.0, S-Video, FireWire, PCMCIA, VGA	Razširitve
	DVD+/-RW	DVD+/-RW	DVD+/-DL	DVD+/-RW	DVD+/-RW	Optična enota
	Mreža, modem, Wi-Fi, Bletooth, FIR	Mreža, modem, Wi-Fi, Bletooth, FIR	Mreža, modem, Wi-Fi	Modem, mreža, Wi-Fi	Mreža, modem. Wi-Fi, Bluetooth	Povezljivost
	15-palčni, 1024 x 768	15,4-palčni, 1920 x 1200	15-palčni, 1400 x 1050	15-palčni, 1400 x 1050	15,4-palčni, 1680 x 1050	Zaslon
	Intel 915GM	Intel 915	Intel 915PM	Intel 915PM	Intel 915GME	Nabor
	Čitalec kartic 4v1	Čitalec kartic SD	Čitalec kartic 3v1	Čitalec kartic 3v1	TV kartica	Dodatno
	2,75kg	2,77kg	2,55kg	3,2kg	3,27kg	Teža

PCF Razsodba

Zrcalce, zrcalce na steni, povej...

Ah, ne, pri *PCFormatu* ni nadnaravne sile nimajo prav nobenega opravka z rezultati testov. Namesto da bi zaupali pohištvu, svoje zaupanje položimo v roke lastnim čutilom in programski opremi. In tako so nam čutila tokrat prinesla čisto samosvojega zmagovalca. Toshibin Qosmio je do take mere nekaj posebnega, da mu lahko odpustimo celo božjastno visoko ceno. Niti en sam notesnik se ni mogel pohvaliti s tako dobrim zaslonom, tako fantastičnim (čeprav občutljivim) oblikovanjem in z več kot enim vgrajenim diskom. Drugo mesto pa si delita dva malce nenavadna tekmeca. Dell in Chiligreen nista ravno podjetji, ki bi ju dajali v isti koš, a so pri slednjem uspeli sestaviti notesnik, ki je prava igralna pošast. Sicer pa preberite celoten test in poiščite model, ki najbolj odgovarja vašim potrebam. Kandidatov bo kar nekaj. **PCF**

REMIS d.o.o.
VELEPRODAJA RAČUNALNIŠKE OPREME
PROIZVODNJA 19" OMAR ZA IT OPREMO
Letališka c.32, LJUBLJANA, Tel.: 5211318, Fax.: 5211319
www.remis.si, e-pošta: info@remis.si

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
03/2006 790 SIT / 3,30€

FHM

RAZKRITI SEKS MITI!

Je viagra vredna 5 jurjev, kako dolgo naj bi trajal seks, kakšnega okusa je sperma...

SEVERINA!

Lipa njihova - v najbolj seksi podobah doslej! Ja, razen *tistih*...

10 SLABIH FANTOV NOGOMETA!

Pištole, šmrkanje kokaina, kung-fu udarci... Okroglo usnje ima vse to in še več!

"ZVONKO, ODLOŽI TA SPENJALNIK!"

Zavladaj pisarni, brez zatekanja k nasilju!

ZMAGOVALKI!

ALOHA

Manca in Admira – najbolj seksi bitji izbora Miss Hawaiian Tropic!

+ Ultimativni spopad filmskih likov, seks živali, resnica o prdcih, Allen Iverson, razložen maček in tip, ki ga je požrl nilski konj... Preživel je!

ISSN 1581-8349
9 771581 834728
Poštnina plačana pri pošti 2102

DVD MESECA

Bratje Marx - Zbirka

Regija 2 Warner Home Video

Bratov Marx, ki so v dvajsetih letih prejšnjega stoletja postali eni izmed najbolj priljubljenih komikov v Ameriki, najbrž ni potrebno posebej predstavljati – posneli so nekaj najbolj zabavnih filmskih komedij vseh časov, ki so neverjetno dobro prestale preizkus časa. Groucho, Chico in Harpo Marx so bili prvi anarhisti komedije, ki so s svojim ostrim in čudaškim smislom za humor metaforično metali pite v obraz visoki družbi in njeni hinavščini, njihova značilna improvizacijska komedija, ki tudi po sedemdesetih letih ni izgubila svojega čara, pa jim je prinesla nesmrtno slavo.

Filmske norije bratov Marx so končno doživele tudi DVD izdajo – dobra novica je, da *Zbirka* vsebuje kar šest filmov, ki so jih posneli v letih od 1935 do 1946 za studio MGM, nekoliko slabša pa, da zgodnejših klasik, kot so *The Cocoanuts*, *Animal Crackers*, *Monkey Business*, *Horse Feathers* in *Duck Soup*, ki so nastale v sodelovanju s Paramountom, tukaj ne boste našli. Kaj torej dobite v *Zbirki*? Biser kolekcije je nedvomno komedija *V operi* (1935), satira na svet operne glasbe, v kateri morajo bratje Marx opero uničiti, da bi jo rešili, sodi pa med enega izmed najboljših filmov njihove kariere. Za njim niti najmanj ne zaostaja *Na dirkah* (1937), v katerem Groucho igra veterinarja, ki z enako lahkoto deli tablete kot šale, dodatne salve smeha pa vam bodo izvabili še *V cirkusu* (1939), *Na divjem Zahodu* (1940), *V veletrgovini* (1941) in *V Casablanci* (1946). Če vam zaupamo, da boste na vsakem izmed šestih diskov našli še kopico dodatkov (od zvočnih komentarjev uglednega filmskega kritika Leonarda Maltina in Glenna Mitchella, avtorja enciklopedije o bratih Marx, dokumentarce, intervjuje ter kratke igrane in animirane filme) pa postane jasno, da je tale zbirka obvezna za vse, v katerih se skriva vsaj kanček "marxologa".

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✪

Fantastic Four

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment

Poskusi prenosa Marvelovih stripov na filmsko platno so obrodili precej mešane rezultate – od odličnih *Spider-Man* in *X-Men*, pa do popolnih polomij, kot so bili *The Punisher*, *Daredevil*... in sedaj še *Fantastic Four*.

Sama zgodba, kot bi jo lahko usmiljeno imenovali, se prične z nesrečo v vesolju, po kateri začne peterica astronavtov, ki so bili izpostavljeni kozmičnemu sevanju, kazati nenavadne moči: Reed (Ioan Gruffud) postane raztegljiv kot čikgumi, Susan (Jessica Alba) postane nevidna, Johnny (Chris Evans) se spremeni v "človeško baklo", Ben (Michael Chiklis) v mogočni stvor, Von Doom (Julian McMahon) pa pridobi sposobnost proizvajanja električnih sunkov. Glede na naslov najbrž ni preveliko razkritje, da se eden izmed peterice ne pridruži silam pravice in svetlobe – verjetno pa vam tudi ne bomo izdali preveč, če povemo, da gre za tipa z nesrečnim imenom Von Doom.

Ocena
Film ✪✪✩✩✩
Disk ✪✪✪✩✩

The Devil's Rejects

Regija 2 Momentum Pictures Home Ent

The Devil's Rejects, nadaljevanje kultne uspešnice *House of 1.000 Corpses*, je film za ljudi, ki se še spomnijo časov, ko so grozljivke imele dovolj jajc, da so bile resnično brutalne, ostudne in... zabavne. Ponovno srečanje z družino izprijenih množičnih morilcev, ki na svoji poti pušča gore iznakaženih trupel, je znova vse prej kot prijetno, le da tokrat še bolj kot na *Texas Chainsaw Massacre* spominja na križanca med *The Wild Bunch* in *Bonnie and Clyde*.

The Devil's Rejects, film o ljudeh, ki bi se jim odpovedal celo sam hudič, premore dovolj brutalnega, nesmiselnega nasilja, da bo zadovoljil tudi najbolj krvi željne, hkrati pa je narejen s toliko... khm, ljubezni, da boste okoreli ljubitelji grozljivk, ki cenite domiselnost in sprijen humor v službi namerno gnusnega, ob tej mali sadistični mojstrovini Roba Zombieja od navdušenja čisto preč.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✩

DVDKotiček

40 Year Old Virgin

Regija 2

40 Year Old Virgin je prikupna komedija na temo ljubezni, ki pod svojim površjem nepričakovano skriva tudi kanček inteligence. Naslov pove pravzaprav vse – sramežljivi Andy (Steve Carell) je pri svojih 40 letih še zmeraj devičnik, ki ga bolj kot letanje za ženskami zanimajo video igre in zbiranje figuric akcijskih junakov. Nekega večera se na partiji pokra po nesreči "izda", njegovi prijatelji pa si zadajo sveto nalogo, da mu bodo pomagali prekiniti njegovo dolgoletno seksualno sušo...

✪✪✪✩✩

The Birdcage

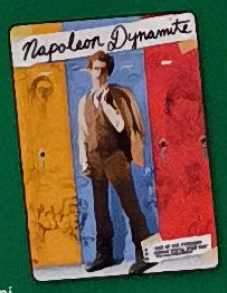
Regija 2

Armand (Robin Williams) je lastnik gayevskega nočnega kluba, Albert (Nathan Lane) pa njegova največja zvezda... in Armandova "žena". Ko Armandov sin razglasi, da se namerava poročiti s hčerko ultrakonzervativnega senatorja (Gene Hackman), v hiši zavlada popolna panika, da bo mera polna, pa je družino svoje zaročenke povabil tudi na večerjo... Noro zabavna predelava francoske komedije *La Cage Aux Folles* (1978) z odlično igralsko zasedbo vas bo zaradi komičnega genija Nathana Lanea, ki mu uspe zasenčiti samega Robina Williamsa, zagotovo nasmejala do solz in še čez.

✪✪✪✪✪

Napoleon Dynamite

Regija 2

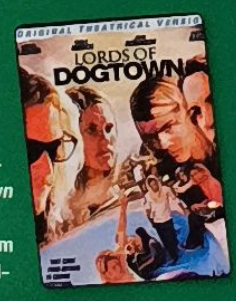


Najstniška "komedija", ki je onstran luže že dosegla kultni status, ni podobna nobenemu filmu, ki ste ga kdaj videli: s svojim milo rečeno ekscentričnim naslovnim junakom se bo prikupila vsem tistim, ki v srednji šoli niso bili najbolj priljubljeni – vsem zgubam, piflarjem, dekletom z majhnimi prsmi in fantom z velikimi... Film pravzaprav nima nobene posebne zgodbe, temveč spremlja nekaj dni v življenju naslovnega junaka, ki sestoji iz ponižanj v šoli, risanja samorogov, razpredanja o volkodlakih in hranjenja lame, tu pa je tudi časovni stroj, kupljen prek interneta. Huh.

✪✪✪✪✪

Lords Of Dogtown

Regija 2



Lords of Dogtown, zgodba o rojstvu rolkarskega fenomena, je "poholivudščena" različica nesporno boljšega dokumentarca *Dogtown and Z-Boys*, prikazuje pa obdobje nedolžnosti in priložnosti, v katerem je tri prijatelje združila in nato razdvojila skupna strast. Stacy Peralta, Tony Alva in Jay Adams, člani legendarne ekipe Zephyr, so postali pionirji novega športa – pred njihovim prihodom je bilo rolkanje deležno podobnega statusa kot obroči hula-hop in jo-jo, za njimi pa je postalo vstopnica v svet slave in bogastva...

✪✪✩✩✩

Spletne strani

NOVICE S TEMNE STRANI INTERNETA

Integriteto Wikipedie primerjajo z velecenjeno Encyclopaedio Britannico.

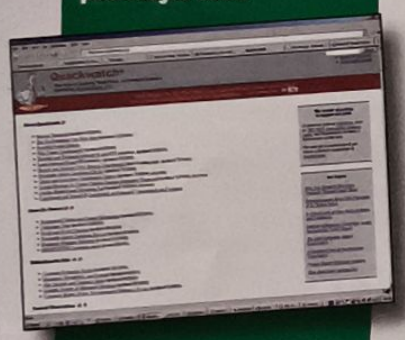
Wikipedia omejena?

Odgovornost žalostno odkimava ob tej sicer odlični spletni enciklopediji

Wikipedia je na udaru, in sicer zaradi natančnosti vnosov, zdaj pa so skrbniki strani uvedli prvo pravilo o tem, kdo sploh lahko dodaja nove vsebine. Zaradi ugovorov nekdanjega Kennedyjevega uslužbenca Johna Seigenthalerja, se je ustanovitelj strani, Jimmy Wales, odločil, da bo neregistriranim uporabnikom preprosto preprečil dodajanje novih člankov na stran.

Takšna odločitev bi bila popolnoma nepomembna, če Wikipedia ne bi bila tako obsežen projekt in če ne bi podpirala "odprtokodne" filozofije, ki jo ima. Wikipedia je bila ustanovljena 15. januarja 2001, do danes pa je na strani objavljenih več kot 2,550.000 člankov, več kot 860.000 v angleščini. Od drugih spletnih enciklopedij se razlikuje po Wiki-razmišljanju, saj lahko vsak z dostopom do interneta ureja vsebino strani. Nedavna raziskava, ki jo je objavila revija Nature, pravi, da je prav zaradi takšnega pristopa Wikipedia ravno

NAJBOLJŠE STRANI ZA SKEPTIKE



Quackwatch
www.quackwatch.org

Upokojeni zdravnik Stephen Barreett je krivec za odlično stran Quackwatch, spletno bazo znanstvenih raziskav o neumnostih, ki jim mnogi tako radi pravijo "alternativna medicina". Če vas zanimajo načini zdravljena določenih obolenj, najprej pokukajte sem.

Randi
www.randi.org

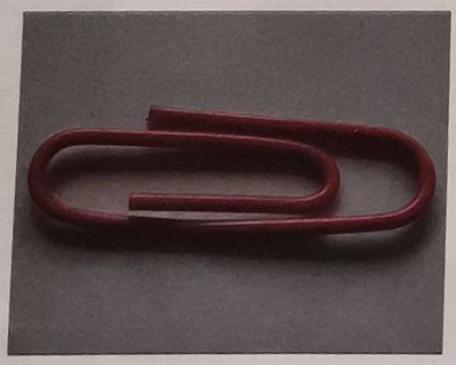
Neverjetni (James) Randi, ki je danes star že več kot 70 let, piše o raziskavah debilizmov, ki se pojavljajo v zvezi s "paranormalnim".

The Skeptic's Dictionary
skepdic.com

Enciklopedija vseh informacij, ki jih potrebuje vsak skeptik. Na tej strani boste našli definicije čudnih izrazov in trditev, na strani pa je s kopico znanstvenih dejstev razkrinkanih kar nekaj popularnih mitov, vključno s hipnozo.

Crank Dot Net
www.crank.net

Ta stran je izčrpen vir povezav do strani za skeptike; je odlično in učinkovito organizirana, saj so povezave razvrščene v kategorije, tako da lahko hitro najdete pravo stran med več tisoč povezavami.



Trgovina
ONE RED PAPERCLIP

Internet je rodil že nešteto spletk za služenje denarja, od namišljenega ubijanja zajca na Save Toby do norih idej, kot je Amazonova prodaja knjig, a niti ena sama ni bila stroškovno tako dobro zamišljena in tako ambiciozna kot je projekt One Red Paperclip.

Vse se je začelo s sponko za papir, ki jo je avtor strani in projekta želel zamenjati za nekaj bolj dragocenega. To mu je tudi uspelo – sponko je zamenjal za nalivnik v obliki ribe, in sicer z veganskim parom iz Vancouvra.

Ribji nalivnik ni bil dolgo v njegovi lasti, ker ga je kmalu zamenjal za kljuko iz Seattla, ki pa je bila idealna zamenjava za prenosni gril, ker se je lastnik iz Massachusetsa naveličal roštiljad...

Nekaj menjav kasneje je avtor strani zamenjal motorne sani za tridnevni smučarski dopust v Yahku (British Columbia). Zadnji cilj je hiša. Ali pa mogoče otok. Ali pa hiša na otoku. Sodeč po dosedanjih menjavah, se vse skupaj sploh ne sliši tako neverjetno.

oneredpaperclip.blogspot.com

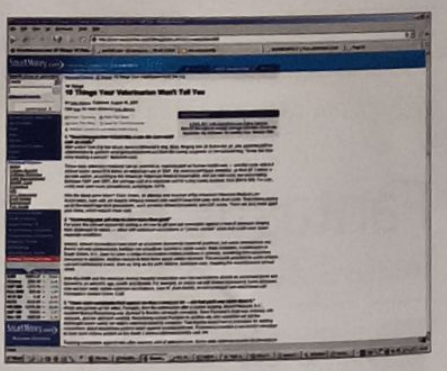
Manga-šmanga
AMV HELL

Ne vemo natančno, kdo je začel s spreminjanjem zvočne podlage za risanke. Najstarejši primer je bil mogoče oče Emme Thompson, ki je ugasnil zvok v francoskih risankah *Čarobni tobogan* in si sam izmišljal zgodbo, ki se je skladala s sliko, rezultat pa je bil seveda kup nesmislov, ki jih imamo danes tako radi.

Še bolj impresiven je bil *Sealab 2021*, predelava obupne risanke *Seventies Sealab 2020* z veliko boljšim scenarijem. Enako velja za *Space Ghost: Coast to Coast*. A ta tehnika ni več za televizijsko osveščene. Internet danes kar prekipeva od podobnih vsebin.

AMV Hell je projekt Alana Clontza in Briana Moora, ki sta določenim japonskim risankam dodala lastno glasbo in dialoge. Najboljši je vsekakor *AMV Hell 3*, ki traja več kot eno uro, vanj pa je vključenih več sto risank. Stvar je neverjetno smešna, sneti pa jo je mogoče kot torrent, rezultate dela teh dveh pobov pa si lahko ogledate tudi na spodnjem naslovu.

amvhell.com



Varnostna služba
10 THINGS ARCHIVE

Članki 10 Things na Smart Money so sicer primarno namenjeni ameriški javnosti, a je vseeno zanimivo dobiti informacije, ki nam jih določeni ljudje običajno ne bi dali. V arhivu resnično fascinantnih člankov boste vsak mesec izvedeli nekaj novega o določenih storitvah. Ali želite vedeti, česa vam terapevt ne bo povedal? Ali vas mogoče zanima, katere informacije bo arhitekt raje zadržal zase?

Omenimo primer: v trgovinah z zdravo hrano vam na primer ne bodo ravno z veseljem povedali, da obstaja cela gora študij (ki so med ostalim objavljene tudi na **Quackwatch.com**), ki kažejo, da so nasveti za zdravo življenje, ki jih dobite v takšnih trgovinah "od 50- do 100-odstotno napačni".

V restavracijah ne bodo ravno srečni, če boste ugotovili, da je mogoče božjastno draga jedila, ki jih ponujajo, pripraviti tudi s kakšnimi drugimi sestavinami, ne da bi sploh morali spremeniti ime jedi. (Ne želite plačati za tartufe? Pripravite katerekoli druge gobe in jih polijte z oljem iz tartufov, pa bo.) Na tej strani boste našli na ducate odličnih in po malem zaskrbljujočih dejstev.

www.smartmoney.com/10things

tako relevanten vir informacij kot Encyclopaedia Britannica.

POVEJ RESNICO

Takšno urejanje člankov na Wikipedii podpirajo, da bi "vzdrževali politiko nevtralnosti vnosov, ki omogoča, da so določeni pogledi na teme povzeti na tak način, da se v člankih odraža objektivna resnica", zanaša pa se na skupino prostovoljnih administratorjev in na soglasje vseh uporabnikov. Ta način delovanja je obsodil John Segenthaler, in sicer zaradi članka, v katerem ga je avtor povezoval z atentatom na Roberta F. Kennedyja in Johna F. Kennedyja. V USA Today je Seigenthaler povedal, da je bil omenjeni članek na strani objavljen več mesecev, namesto da bi ga administratorji pred objavo pregledali in preverili, kar bi naj počeli po Walesovih trditvah.

V intervjuju za CNET je Wales povedal naslednje: "V tem primeru sistem ni deloval. Neprimeren vnos je bil objavljen na strani tako dolgo, dokler ga sam Seigenthaler ni popravil. Glavni razlog za to so določene 'porodne' težave, ki jih stran še ni prebolela."

Izkazalo se je, da je bil avtor članka nek Brian Chase, objavil ga je pa kot potegavščino. Celotna štorija pa se je prav komično razpletla. Chase je namreč v službi dal odpoved, da bi svojim nadrejenim prihranil morebitne neprijetnosti zaradi članka na Wikipedii, takoj zatem pa je (očitno pravi nič zamerljivi) Seigenthaler začel s kampanjo, v kateri želi Chaseove nekdanje nadrejene prepričati, naj fanta ponovno zaposlijo. Ne dvomimo, da bo celotna zgodba kmalu v celoti objavljena tudi na Wikipedii. **PCF**

"Na Wikipedii je več kot 2,2 milijona člankov, od teh pa kar 860.000 v angleščini"

Lepota
SAMOROST

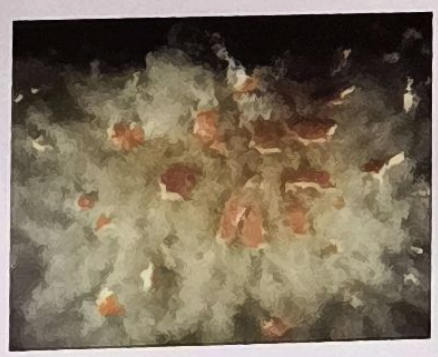
Flash je rodil kar nekaj izjemnih umetnikov, običajno s čudaškimi animacijami, ki gledalca pritegnejo, da začne raziskovati z miško. Težko bi našli boljši primerek takšne vrste odštekane umetnosti, kot je prav Samorost.

Ta animacija združuje enostavno klikanje za napredovanje in prijazne uganke, vse skupaj pa je postavljeno v prekrasen hibridni svet. Avtor je izdelal kolaž risb in fotografij; zarjavele cevi poraščа prefinjeno rastlinje, previsi skrivajo obraze, živa bitja pa uporabljajo tehnologijo, medtem ko se majhen, narisan moživelj prebija skozi različne lokacije.

Sama animacija je brez komentarja, podobno kot v filmih Markusa Schinwalda, tako da zgodbo odkrivate sproti.

Glasba očara in odlično spremlja vsako sceno, v določenem trenutku pa je celo del čudnega načina spravljanja kovinskega plovila z drevesa, pri čemer je v pomoč posebej kul sova. Animacija je preprosto fantastična, saj na prav posrečen način briše meje med igrami in umetnostjo.

analogik.com/multimedia/amanita/samorost/samorost.swf



Bullet time
SUDDEN IMPACT!

Ammoman.com je ena tistih groznih strani, ki ponuja smrtonosna orožja širši javnosti. Še bolj strašljiva pa je zares amaterska predstavitev, ki nas je ponovno opomnila na to, kako vsakdanja je prodaja orožja in nabojev ameriški javnosti. Zaprto ob sredah.

Kljub vsemu pa je na strani nekaj prav zanimivega. Sudden Impact! je stran s fotografijami, ki dokumentirajo, kaj lahko naboji naredijo običajnim predmetom, posnete pa so bile s kamero PCO SensiCam, ki omogoča zaklopne čase, krajše od mikrosekunde.

Vsakdo, ki je kdaj odkril čare serije Mythbusters na Discovery Channel, že ve, kako je videti izstreljevanje nabojev v kupe želatine. Ker ima omenjena želatina enake lastnosti kot človeško meso, jo FBI uporablja za preučevanje balistike, zato bodo fotografije poti nabojev na tej strani zmrazile še tako otopele obiskovalce strani. Dokumentirano je tudi streljanje v jabolka, pomaranče in pločevinke s pijačo, ki so pred tem seveda umrle naravne smrti.

ammoman.com/gunshots.html

Avtorska patrulja

"Česa ne smem imeti? Glasbe na papirju?" Konec koncev si je niti nismo želeli

V glasbeni industriji je očitno kar nekaj konkurence. Ne, tukaj ne govorimo o tem, kdo bo prej našel najboljšega in najbolj talentiranega glasbenika, temveč o tekmovanju za nagrado za najbolj odvratne pogoltneže!

Še vedno niste na prav noben način izrazili zgroženosti nad dejstvom, da velika podjetja tožijo otroke zaradi nelegalne izmenjave datotek. Ker se to pač ni zgodilo vam, se nima smisla pritoževati, kajne?

Zdaj torej spet ne boste naredili prav ničesar v zvezi z izjavo predsednika Združenja glasbenih založnikov, Laurena Keiserja, ki je očitno pred kratkim odkril tisti fini, novi izum, tisto hudo moderno zadevo, ki ji današnja mladina pravi "internet".

Gospod Keiser je začel s kampanjo proti spletnim stranem, na katerih so objavljeni notni zapisi in kitarski prijemi za skladbe, a ga kaj malo zanima tisti drobiž, ki ga RIAA, BPI in drugi dobivajo v tožbah zoper revne in ranljive ljubitelje glasbe. O, ne, gospod Keiser bi rad ljudi, ki si drznejo snemati kitarske prijeme, videl za zapahi!

Keiser obljublja, da bodo prva tarča "zelo velike spletne strani, za katere so uporabniki interneta prepričani, da so legitimne, in so zelo, zelo popularne", prepričan pa je, da kazni same ne bodo dosegle prav ničesar. Če bi tisti, ki že zdaj ljudem nalagajo odločno previsoke denarne kazni "vključili še zaporno kazen, bi bili precej bolj učinkoviti".

David Israelite, predsednik Nacionalnega združenja glasbenih založnikov, je uspel pristaviti še svoj lonček z enim najbolj debilnih komentarjev vseh časov. Očitno ni opazil, da se je ta debata že pred 15 leti zaključila brez neumnih in hiperboličnih kretenizmov, zato je zvesto prijavil, da "neavtorizirana uporaba besedil in tablatur avtorja oropa možnosti, da bi si služil za življenje, zato se prav nič ne razlikuje od kraje." Seveda se ne, David. Razen seveda dejstva, da nihče nikomur ni ničesar ukradel. V vseh ostalih pogledih pa je identična. Avtorska patrulja na tem mestu obsoja poročanje o ljudeh, ki so umrli. Konec koncev je to čisto enako kot umor, kajne?.

Brenkanje svoje najljubše skladbice na kitaro v dnevni sobi bo kmalu prava antikviteta.

Slika Chris Garbutt

Sodelujte v glasovanju za najboljšo igro leta 2005!

2005

GameAwards.si

GLASOVANJE SE ZAKLJUČI 15. MARCA
WWW.GAMEAWARDS.SI

GLASUJTE IN SI PR[illegible]KAJTE POSEBNO IZDAJO IGRE KING KONG

UBISOFT eXCLUSIVE

PACIFIC FIGHTERS™

Simulacija Pilotirajte različna bojna letala in bombnike iz 2. svetovne vojne in podoživite slavne pacifiške bitke!

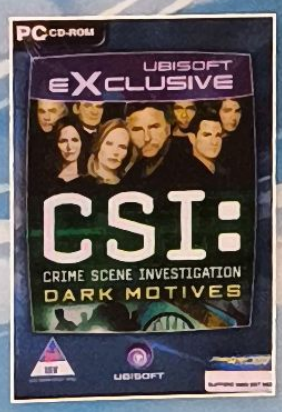
- Z akcijo nabita simulacija spopadov z zraku ustvarjalcev kritiško priznane serije IL-2
- Zaradi prilagodljive stopnje težavnosti in realizma primerna za vse igralce
- Udeležite se obsežnih večigralskih bitk v številnih online načinih igre

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Prvoosebna strelska igra

Postanite poveljnik čete v kaosu dneva D, junija 1944.

- Misije, okolja, orožja, taktike, natančna digitalna reprodukcija Normadije v letu 1944.
- Vodite člane vaše čete skozi 18 misij in se bojujte z računalniško vodenimi člani nemških enot.
- Rešite svoje življenje in življenja vaših mož v igri, ki je zasnovana po resnični zgodbi 101. zračne divizije.



Vsaka igra 3.990 SIT

Dobite jih v vseh bolje založenih računalniških trgovinah

VideoToP
CD-ROM • Computers • Multimedia

Where quality meets price!

- Bluetooth USB adapter
- brezžični router
- čitalec kartic
- slušalke
- zvočniki
- miška
- "On the go"
- MP3 player
- spletna kamera

CANYON

Pooblaščeni distributer za Slovenijo:
ASBIS d.o.o., Brodišče 15, 1236 Trzin tel.: 01/5303-220

Canyon prodajna mesta:
BOF Ljubljana, www.bof.si , 01/548 44 60; BIG BANG trgovine po Sloveniji;
ROLAN d.o.o. Maribor, www.rolan.si, 02/300-1300;
TECH TRADE CENTER d.o.o.Ljubljana, www.techtradecenter.si , 01/5622-111;